КУБИЧЕСКАЯ ЭРА: ПРЕМЬЕРА Nintendo GameCube и GameBoy Advance

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

18 (75) сентябрь 2000

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

новый дизайн

+ гигантский постер



ИГРЫ:

- Alice
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Star Wars: Obi-Wan
- Metal Fatigue
- AOE2: Conquerors

ПРОХОЖДЕНИЯ:

- Океан Эльфов
- Морские Титаны
- Deus Ex

новая система оценок

WARCRAFT III

зеркало для героя

сенсация

Проклятые Земли

www.gameland.ru

LONG LIVE DREAMCAST: история о том, как Sega решила сделать лучшую в мире игровую приставку, и что из этого вышло...

0 100075 7



Абсолютно плоские мониторы SyncMaster Samsung

Новая серия плоских мониторов

SyncMaster 755DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TCO99 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)

SyncMaster 753DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)

Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795–0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742–5000, 742 4000; Ф–Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка–В 362 7001; ИСМ–Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист–СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC–CHS 329 3673; MT Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи–квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Cjmputers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932 ; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист–Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер–юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель–Сервис 34 3635; ЭВМ–Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс–ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист–Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт–Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910

Годовая и Полугодовая подписка на 2001 год
на журналы издательства «Гейм Лэнд»

Подписка в России

Подписка на территории России оформляется во всех отделениях связи по «Объединенному Каталогу 2001» («Зеленый каталог»). Для удобства подписчиков все наши издания выделены единым блоком.

Заполни бланк и иди на почту!

	СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД" (095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94		
	Страна игр Лучший журнал о компьютерных играх	100 стр.	
88767	Подписка на I полугодие		12
93588	Годовая подписка		12
	Страна игр + CD Журнал + новые компьютерные игры	100 стр.	
86167	Подписка на I полугодие		12
26153	Годовая подписка		12
	Official Playstation Официальный журнал "Sony - Playstation".	82 стр.	
87022	Подписка на I полугодие		6
26152	Годовая подписка		6
	Official Playstation + CD Журнал + новые игры	82 стр.	
86894	Подписка на I полугодие		6
26151	Годовая подписка		6
	Хакер Журнал компьютерных хулиганов.	100 стр.	
29919	Подписка на I полугодие		6
27229	Годовая подписка		6





Подписка в странах СНГ и Балтии

Подписка в этих странах оформляется по Специальному Каталогу.
Подписные индексы на журналы:
«Хакер» - 29919
«Страна Игр» - 88767
«Страна Игр + CD» - 86167
«Official PlayStation» - 87022
«Official PlayStation + CD» - 86894

Зарубежная подписка

Теперь можно
Оформить подписку
в США,
Германии, Англии,
Франции и других
странах Европы.
Подписка производится
ON-LINE
на любой срок:
Intertet: www.pressa.de
E-mail:
service@pressa.de
Tel: (0341) - 9605279 ·
Fax: (0341) - 9605636

DMR RUSEXPRESS

Ф СП-1

АБОНЕМЕНТ на газету / журнал ______ (индекс издания)

Количество комплектов: ______

на ______ год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на газету / журнал ______ (индекс издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	___ руб. ___ коп.	

на ______ год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

СОДЕРЖАНИЕ

колонка редактора



Добро пожаловать на порядком обновившиеся страницы нашего журнала! Делая очередной, полуюбилейный номер, мы решили, что пора бы осуществить на практике несколько интереснейших идей, которые приходили нам в голову на протяжении последних месяцев. Самое главное нововведение, с которым вы столкнетесь - это абсолютно новая система оценок. Вдоволь наслушавшись от вас возражений и комментарий по поводу нашей "составной" системы, мы решили ее изменить на более простую, но, как нам кажется, более объективную. Теперь каждую игру будут оценивать четыре человека, причем далеко не последние люди в нашей редакции. Несмотря на то, что их состав, вероятно, будет немного меняться, костяк вам хорошо знаком: это Сергей Амирджанов, Дмитрий Эстрин и Борис Романов. Плюс, разумеется, автор самой статьи. Оценки выставляются по десятибальной шкале, а затем складываются. Итоговая оценка и является нашим финальным вердиктом. Минимум - 4 балла, максимум - 40. Все просто и понятно.

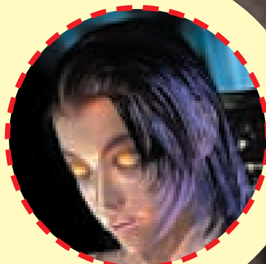


Позвольте пожелать вам удачи и выразить надежду, что новое лицо СИ вам понравится...

Всех фраг, тьфу, благ,
Сергей Амирджанов



СИ № 18 (75) сентябрь 2000



На 1-й стр. обложки: "Проклятые Земли". Самый масштабный отечественный проект этого года в рубрике "Обзор". Читайте кава-стори на странице 48.



POSTERS:
Проклятые Земли
Tekken TAG Tournament

Игры в алфавитном порядке





Кубическая Эра

24 августа 2000 года, Nintendo созвала журналистов на пресс-конференцию, предваряющую старт своей собственной ежегодной игровой выставки SpaceWorld, и показала миру свой новый дуэт игровых систем: портативный GameBoy Advance и "домашний" GameCube. Эксклюзивные подробности в Специальном репортаже, посвященном этому событию.

WANTED! $$$ WANTED!



Хотите присоединиться к команде издательства Gameland Publishing? Теперь у вас появился реальный шанс это сделать! Новому журналу "Мобильные Компьютеры", который будет вскоре издаваться нашим издательством, требуются молодые амбициозные авторы и дизайнеры, которые, естественно, разбираются в его тематике и хотят получать за свою работу приличные деньги. Если вы заинтересовались нашим предложением, присылайте свои резюме по адресу borisr@gameland.ru

Компания «GAME LAND» приглашет к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru

Список рекламодателей

2 обложка	Samsung	07	Rsi	33	Хакер сайт	43	МузТВ	63	DVD шоу	89	Журнал ФАНТОМ
3 обложка	MC	09	Formoza	30, 41, 58, 74,		45	Спецвыпуск СИ №1	69	МТУ	91	Zenon
4 обложка	1C	23, 027, 035	E-Shop	85, 88, 92, 93	Bono	53	C-Trade	70	Zyxel	92	АБКП
01	Подписка GameLand	29	DVD-Shop	37	Техмаркет	55	Спецвыпуск СИ №2	71	РОБОТ	93	Журнал ХАКЕР
05	Verysell	31	Elko	39	Руссобит	59	Станция 2000	75	Modern Art	94	Журнал OPM

СТРАНА ИГР
№18 (75) сентябрь 2000
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* и.о. главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов *denis@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* дизайнер

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* коммерческий директор
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* заместитель коммерческого директора
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Игорь Натпинский служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

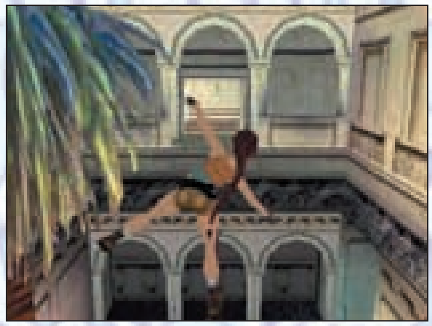
Дизайн обложки: Михаил Огородников

НОВОСТИ игрового мира

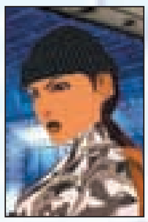
ЭКСПЕРТЫ: Борис РОМАНОВ, Михаил РАЗУМКИН
E-mail: borisr@gameland.ru, razum@gameland.ru

В преддверии целой серии выставок на нехватку новостей мы пожаловаться никак не можем. Самый печальный факт заключается, однако, в том, что издатели и разработчики никак не хотят комментировать свои порой загадочные для нас действия, откладывая комментарии до более подходящего по их мнению времени. В самом деле, кто сейчас будет выдавать свои секреты, если можно будет устроить настоящее шоу на ECTS, JAMMA или Tokyo Game Show? Таким образом, нам остается лишь поделиться с вами последними скромными новостями и нашими собственными о них мыслями.





EIDOS *АНОНСИРУЕТ* TOMB *RAIDER* CHRONICLES



Как мы и обещали в прошлом номере нашего журнала, английское издательство **Eidos** и команда разработчиков **Core Design** не постеснялись анонсировать пятую часть все еще популярного, по крайней мере, в Европе и на **PlayStation**, сериала **Tomb Raider**. В нем, опять же, как было обещано, вы сможете посмотреть на знаменитую Лару Крофт глазами ее друзей и соратников, которые в начале игры соберутся на поминальную церемонию, посвященную, как вы уже знаете, предположительной гибели главной героини сериала. Последняя, если вы не знали, случилась в конце четвертой части **Tomb'a** (она должна была бы стать последней серией TR перед ее переходом на платформы нового поколения, если бы Eidos так сильно не нуждалась бы сегодня в легких деньгах), когда несчастную Лару завалило в гробнице. После этого печального инцидента тело Крофт так и не нашли и, соответственно, ее смерть было принято считать уже свершившимся фактом. Но мы-то знаем, что это далеко не так, и наше героиня еще покажет себя в тяжелых боях за последний доллар ничего не подозревающего покупателя, о чем ее друзья пока не догадываются.
Итак, три ее старых друга - французский археолог Жак-Ив, коллега Крофт, ирландский священник отец Дунстан и старый Уинстон (дворецкий семьи Крофт) - собираются вместе в доме Лары, чтобы вместе вспомнить ее такой, какой она осталась в памяти каждого из них. Их воспоминания (именно поэтому игра и называется chronicles) становятся основой для очередных, пятых по счету, приключений мисс Крофт. В результате, в новой игре нашей Ларочке придется посетить Рим, призрачный остров, военный комплекс и русскую подводную лодку.
Каждый эпизод будет выполнен в соответствии с продуманной концепцией. Римское приключение создано в классическом "томб рэйдеровском" стиле - большой, сложный детализированный трехмерный уровень со встроенным режимом тренировки, много врагов и активных действий. События на подлодке с участием одетой в спецназовский костюм Лары будут происходить в достаточно зловещей (по определению авторов) обстановке. Призрачный ирландский островок, на котором мисс Крофт оказывается по воле воспоминаний отца Дунстана, воссоздает образ шестнадцатилетней искательницы приключений, противостоящей таинственным силам зла безо всякого оружия. Последняя, "милитаристическая" авантюра, где Лара предстанет в обтягивающем костюме а-ля Тринити из "Матрицы", снова сводят девушку с ее старым врагом Фон Кроем. Этот динамичный запутанный уровень потребует от играющего тактического мастерства и хорошего владения имеющимся оружием, чтобы одолеть превосходящие силы противника.
Среди новых возможностей, которыми будет наделена в **Tomb Raider Chronicles** могучая Лара Крофт станет способность последней незаметно передвигаться, как в каком-нибудь **Metal Gear Solid**. В результате, ей даже теперь удастся усыпить незадачливого врага при помощи хлороформа. Если же это у "старушки" не получится, то она сможет с легкостью воспользоваться новоприобретенной возможностью вести рукопашный бой.
Можно было бы и дальше перечислять все "прелести" этого проекта, который поступит в продажу в ноябре сразу на **PlayStation**, **Dreamcast** и **PC**, однако для этого мы лучше напишем в следующем номере специальную статью. А пока нам лишь остается сообщить вам о том, что на **Tomb Raider Chronicles** приключения Лары опять не закончатся. Уже сегодня, за так называемыми "закрытыми дверями" на европейской выставке **ECTS** команда разработчиков **Core Design** начала показывать следующую часть своего уже прилично надоевшего всем сериала, только теперь на новомодной платформе **PS2**. В ней, по слухам, нашей Ларе придется шастать уже не по гробницам, а по музеям, где она будет с таким же успехом, как и раньше, воровать картины и прочие произведения искусств. Будем надеяться, что выглядеть все это будет хотя бы на хорошем уровне. Ну, а то, как это все будет играться, мы уже сегодня все прекрасно знаем.

ПРИСТАВОЧНЫЙ *QUAKE* III *ARENA*: *НОВЫЕ* ПОДРОБНОСТИ

Как стало известно американским журналистам, издательство **Electronic Arts**, в свое время лицензировавшее у id software "движок" **Quake III Arena** для использования последнего по крайней мере в двух уже объявленных играх (**Alice** и **The World is Not Enough**), поручило английской команде Bullfrog перевод самой игры **Quake III Arena** на игровую приставку **PlayStation 2**. Детали этого проекта пока не оговариваются (**EA** даже пока официально его не объявила, что, правда, не забыли сделать сами работники **id**). Однако уже сегодня стало известно, что версия этой игры для новой приставки от **Sony** будет несколько отличаться, как от ее версии для PC, так и от ее версии для **Dreamcast**. Почему этим делом не занялось, к примеру, издательство Activision, мы,

АМЕРИКАНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ACCLAIM ЖИВЕТ ОТ КРИЗИСА ДО КРИЗИСА. НЕ УСПЕЛО ОНО РАЗБОГАТЕТЬ НА "ТУРКЕ", КАК ВНОВЬ ПРИШЛО ВРЕМЯ ЗАТЯГИВАТЬ ПОЯСА И ОТКАЗЫВАТЬСЯ ОТ САМОЙ FERRARI.

честно говоря, так и не поняли. Также нам до сих пор не ясно, почему какой-то перевод игры с одной платформы на другую Electronic Arts поручило команде Bullfrog. Но это уже мелочи.

А тем временем, разработка Quake III Arena для игровой платформы Dreamcast подходит к завершающей стадии. И, как стало известно тем же американским журналистам, этой игре посчастливится стать первой игрой для Dreamcast, в которую можно будет играть по сети не только через модем, но и по выделенным высокоскоростным каналам. Для этого, правда, игрокам придется раскошелиться на специальный LAN-адаптер, но, скорее всего, для интересующихся подобными играми американцев это того будет стоить.

Напоследок стоит отметить, что выход Quake III Arena для PS2 намечен на первую половину 2001 году, когда как версия этой игры для Dreamcast поступит в продажу уже в начале октября этого года.

ACCLAIM *РАССТАЕТСЯ* С *FERRARI* (ДОИГРАЛИСЬ;-))

Амбициозной Acclaim похоже вскоре придется пожалеть о покупке эксклюзивной лицензии на использование автомобилей Ferrari в своих игровых проектах. Согласно источнику, приближенному к отделению Knightsbridge Studios, ведущему разработку F366 Challenge для PS2 и Ferrari Formula One для PC и PS2, все работы над упомянутыми играми приостановлены, да и сама судьба этой команды остается под вопросом. По слухам всему виной непомерно большие деньги, которые требует у Acclaim автомобильный гигант за использование лэйбла и предоставление технической и другой информации. Так или иначе, все 24 сотрудника Knightsbridge Studios находятся сейчас в подвешенном состоянии в ожидании решения свыше. Где-то к середине сентября должно стать известно, займется ли эта команда другими проектами или будет



продолжать работу над старыми, но уже безо всяких там Ferrari. Да, не все коту масленица. И чтобы особенно не сгущать краски, стоит заметить, что, несмотря на все проблемы, издаваемая Acclaim сеговская Ferrari F355 Challenge все же выйдет в Америке и Европе в положенный срок, то есть, этой осенью.

ХОРОШИЕ *НОВОСТИ* ОТ *ION* STORM

Дважды удивившая нас в этом году (сначала своей ужасной Daikatana, ну, а затем своим шедевральным Deus Ex) команда разработчиков Ion Storm решила, не сбавляя оборотов, продолжить удивлять игровую общественность своими громкими делами. Как сообщалось еще в прошлом номере нашего журнала, внутри этой команды вскоре начнется разработка третьей части культового сериала Thief, для реализации которого Warren Spector (автор Deus Ex и один из разработчиков оригинального Thief) принял к себе на работу чуть ли не всех самых лучших работников Looking Glass. Одновременно с этим его команда уже приступила к разработке продолжения уже отмеченной выше игры Deus Ex, детали которой и предположительная дата выхода, естественно, пока остаются нам неизвестными.

NAMCO *АНОНСИРУЕТ* NINJA *ASSAULT*

Японский производитель игровых автоматов и прочей игровой продукции для различных платформ, компания Namco, в преддверии проходящей в середине сентября в Японии аркадной выставке JAMMA, приоткрыла завесу тайны над двумя своими основными проектами, которые она надеется на ней представить публике. Первой из них станет новая, улучшенная версия Ridge Racer 5, получившая название RR5 Arcade Battle, которая сейчас разрабатывается на совместимом с PlayStation 2 "железе". Вторым же проектом станет оригинальная стрелялка с пистолетом Ninja Assault, которая разрабатывается на совместимой с Dreamcast платформе Naomi. Так вот, эта стрелялка не будет являться продолжением или ответвлением линейки игр Time Crisis и будет представлять собой абсолютно новый для Namco продукт. И хотя пока ни о каком переводе этой игры на Dreamcast речи не идет, тот факт, что при его разработке Namco использовала сеговский игровой автомат The House of The Dead 2 (парочку которых мы лично видели в офисе Namco), говорит о многом.

SPYRO *РАСПРАВЛЯЕТ* КРЫЛЬЯ

Universal Interactive Studios и Havas Interactive заключили трехлетнее соглашение, определившее дальнейшую судьбу второго (после Banditooc'a) по известности сериала на старушке PS. Я говорю о приключениях дракончика Spyro, третья часть которо-



го (Year of the Dragon) должна появится уже в ноябре этого года на PlayStation. Так вот, четвертая часть игры наконец-то станет мультиплатформенной и выйдет на PS2, Xbox, PC, и даже на только что начавшем свой путь Game Boy Advance. Собственно на UIS возлагается продюсирование будущей игры, а Havas займется ее изданием. Никаких конкретных деталей относительно самого проекта и его разработчика пока неизвестно, открытым остается и вопрос о появлении игры на таких платформах как Nintendo GameCube и Sega Dreamcast. На сегодняшний день заявлена лишь предполагаемая дата выхода - весна 2002 года, то есть времени вагон и маленькая тележка. Соответственно, о всех новостях этой многообещающей игры мы обязуемся своевременно вам сообщать.

АНОНСИРОВАН *MORTAL* KOMBAT *5*

Ed Boon, один из авторов нашумевшего в свое время файтингового сериала Mortal Kombat, официально объявил на своем сайте www.noob.com о том, что он приступил к разработке его пятой части. На каком "железе" и в какой срок будет разработана эта всеми ожидаемая игра, он не сообщил, однако ожидается, что выйдет это чудо природы в следующем году, естественно на платформу PlayStation 2. Комментировать здесь, собственно говоря, нечего, однако эта новость заслуживает того, чтобы мы ее опубликовали в нашем журнале.



СУПЕРВИКТОРИНА!

Журнал "Страна Игр" объявляет о старте нового уникального проекта: интерактивной викторины, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы будем задавать новый вопрос и дадим несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов! Ну а каждый месяц вас будет ждать новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

На этот раз ВОПРОС посвящен самому масштабному отечественному проекту этого года - "Проклятым Землям".

Итак, как зовут генерального директора Nival Interactive, команды, создавшей эту игру:

- **-Олег Медокс**
- **-Сергей Климов**
- **-Levelord**
- **-Сергей Орловский**
- **-Питер Молине**
- **-Гоблин**
- **-Борис Романов**

Звоните прямо сейчас по телефону 8-809-585-80-11 и выбирайте один из вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны 10 клёвых футболок, а ПОБЕДИТЕЛЬ ПОЛУЧИТ ГЛАВНЫЙ ПРИЗ: ТОВАРЫ ИЗ E@SHOP НА СУММУ $100 на выбор!

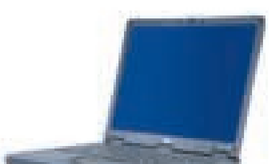
Викторина только для совершеннолетних. Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы



Он работает одинаково хорошо и у Вас в кабинете, и в самолете.
Даже на коленках все будет сделано качественно. HP Omnibook.

Пользуйтесь правом требовать лучшего.

hp invent



HP Omnibook 6000 ноутбук для корпоративного пользователя, с отличным соотношением цена/производительность. Удобен как для пользователей, так и для администраторов корпоративных сетей / Процессор Intel® Mobile Pentium® III, 600, 650 или 700 МГц или процессор Intel® Mobile Celeron™ с частотой 550 МГц / Дисплей от 14"TFT до 15"(1024x768) / Видео 2x AGP 4 или 8 МБ + Zoomed Video + аппаратный MPEG-2 / Память 64 или 128 (512) МБ PC-100 SDRAM / Жесткий диск 5,6,10,12 или 18 ГБ / 24x CD-ROM или 6x DVD-ROM, 56.6к модем, сетевая карта 10/100 / Тип батареи – Li-ion (до 4 часов) / Предустановленная операционная система Windows® 95/98/2000/NTW 4.0 / Вес 2,27 или 2,86 кг / Габариты 315x261x32 мм с дисплеем 14", 325x261x32 мм с дисплеем 15".



HP Omnibook XE3 (F2055W/K) ноутбук «все-в-одном» для ежедневного использования в бизнесе по доступной цене / Процессор Intel® Mobile Pentium® III, 600 МГц (F2055W/K) или процессор Intel® Mobile Celeron™ с частотой 500 МГц (F2051W, F2052W, F2065W/K) / Дисплей 12.1"HPA, 12.1"TFT, 14"(1024x768 или 800x600) / Видео 128 бит 2 МБ + Zoomed Video + MPEG-2 / Память 32 или 64 (512) МБ SDRAM / Жесткий диск 5 или 10 ГБ / 24x CD-ROM или 6x DVD-ROM, 56.6к модем / Тип батареи – Li-ion или NiMN (до 3 часов) / Предустановленная операционная система Windows® 98 / Вес 2.9 или 3.0 кг / Габариты 311x249x40 мм.

RSI DISTRIBUTOR COMPANY

Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1068.
Факс: (095) 904-5995.
E-mail: rsi@rsi.ru
www.rsi.ru

Наши партнеры:

Москва	K&M	(095) 323-9172, 323-9366
Москва	Д-Факто	(095) 230-6819 (многоканальный)
Москва	Центр Информатики	(095) 246-8286, 900-4854
Москва	ЦИТ Транс	(095) 262-2503, 546-1287
Москва	Терралинк	(095) 721-1721 (многоканальный)
Москва	R-Style	(095) 904-1001 (многоканальный)
Уфа	Банкос	(3472) 53-3198, 52-7394
Новосибирск	R-Style	(3832) 666-378, 661-167
Интернет-супермаркет	www.computerplaza.ru	



ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Борис РОМАНОВ

borisr@gameland.ru

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	DIABLO 2	BLIZZARD
2.	**THE SIMS**	**MAXIS**
3.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
4.	**WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2**	**DISNEY INTERACTIVE**
5.	FROGGER	HASBRO INTERACTIVE
6.	**SIMCITY 3000 UNLIMITED**	**MAXIS**
7.	STARCRAFT: BATTLE CHEST	BLIZZARD
8.	**WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE**	**DISNEY INTERACTIVE**
9.	UNREAL TOURNAMENT	GT INTERACTIVE
10.	**ROLLER COASTER TYCOON:CORK**	**HASBRO INTERACTIVE**

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	CHRONO CROSS	SQUARE EA	PS
2.	**MADDEN NFL 2001**	**ELECTRONIC ARTS**	**PS**
3.	WWF ROYAL RUMBLE	THQ	DC
4.	**DIABLO 2**	**BLIZZARD**	**PC**
5.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
6.	**TONY HAWKS PRO SKATER**	**ACTIVISION**	**PS**
7.	THE SIMS	MAXIS	PC
8.	**SPEC OPS**	**TAKE 2 INTERACTIVE**	**PS**
9.	SW EPISODE 1: RACER	LUCASARTS	N64
10.	**POKEMON YELLOW**	**NINTENDO**	**GB**

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	TOCA WORLD TOURING CARS	CODEMASTERS	PS
2.	**POKEMON YELLOW**	**NINTENDO**	**GB**
3.	X-MEN: MUTANT ACADEMY	ACTIVISION	GBC, PS
4.	**TONY HAWK'S SKATEBOARDING**	**ACTIVISION/SVG**	**GBC, PS, DC**
5.	PARASITE EVE 2	SQUARE	PS
6.	**DRIVER**	**INFOGRAMES**	**GBC, PC, PS**
7.	THE SIMS	ASPYR/EA	MAC, PC
8.	**DEUS EX**	**ASPYR/EIDOS**	**MAC, PC**
9.	SYDNEY 2000	EIDOS	PC, PS
10.	**POKEMON BLUE**	**NINTENDO**	**GB**

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	MARIO STORY	NINTENDO	N64
2.	**MARIO TENNIS 64**	**NINTENDO**	**N64**
3.	SHIN SANGOKU MUSOU	KOEI	PS2
4.	**YUGIOH DUEL MONSTERS III**	**KONAMI**	**GB**
5.	SD GUNDAM G GENERATION-F	BANDAI	PS
6.	**FINAL FANTASY IX**	**SQUARE**	**PS**
7.	POWERFUL PRO BASEBALL 2000	KONAMI	PS
8.	**MY SUMMER**	**SCE**	**PS**
9.	MUSCULAR RANKING GB2	KONAMI	GB
10.	**GRANDIA II**	**GAME ARTS**	**DC**

MICROSOFT *НАЗЫВАЕТ* СВОИХ *ПАРТНЕРОВ*

В свете анонса новой игровой платформы от **Nintendo**, различные конкурирующие с ней компании, естественно, должны были дать на него адекватный ответ. И первой из них отреагировала корпорация **Microsoft**. Она опубликовала список тех команд разработчиков, которые на сегодняшний день подписали с ней договор о сотрудничестве. Согласно этому договору они обязуются разработать некоторые неназванные пока игры исключительно (или первоначально) для платформы **X-Box**, изданием и финансированием которых займется непосредственно империя Билла Гейтса. Открыла же этот список, всем на удивление, команда разработчиков **Lionhead Studios**, которая обещает разработать, по крайней мере, две игры для данного формата. Остальные партнеры Microsoft пока не могут похвастаться такой же известностью, как команда разработчиков **Black&White**. Тем не менее, без их упоминания обойтись мы не можем. Итак, в этом списке, на сегодняшний день, оказались следующие команды разработчиков (в скобках приведены их самые известные работы): **Climax Development** (**Diablo и Populous: The Beginning** для **PlayStation**), **Universal Interactive Studios** (**Crash Bandicoot**, **Spyro The Dragon**), **Stormfront Studios** (**Andretti Racing/NASCAR**), **Kodiak Interactive Software Studios** (**WCW Mayhem**), **Totally Games** (**X-Wing**), **Pseudo Interactive** (ничем не прославилась), **Boss Game Studios** (**Top Gear Rally/Boss Rally**), **Rainbow Studios** (**Motocross Madness**), **Artificial Mind and Movement** (**Jersey Devil**), **Digital Illusions** (**Rallymasters**), **High Voltage Software** (**Lego Racers**), **Know Wonder Digital Media Works** (**Hot Wheels**), **Pipeworks Software** (**Tribes**), **Tremor Entertainment** (**Railroad Tycoon 2**) и **VR-1 Entertainment** (**Fighter Ace**).

Трудно сказать, насколько действительно впечатляющим является этот "небольшой" список, однако, наряду с теми командами разработчиков, которые входят в структуру **Microsoft**, попавшие в него компании определенно способны снабдить **X-Box** всеми необходимыми играми для успешной жизни платформы в США и Европе.

А тем временем корпорация **Microsoft** не прекращает свою экспансию на рынок игр для персонального компьютера, объявив о том, что она подписала договор с командой разработчиков **Big Huge Games**, которой руководит сбежавший из **Firaxis Brian Reynolds**, на предмет издания двух их неназванных игр. Таким образом, эта команда стала уже пятой по счету студией (после **Digital Anvil**, **Ensemble Studios**, **Gas Powered Games** и **Relic Entertainment**), которая работает с **Microsoft** исключительно над проектами для персонального компьютера, что, согласитесь, говорит о многом.

BANDAI *АНОНСИРУЕТ* WONDERSWAN *COLOR*

Японский производитель игрушек и видеоигр, корпорация **Bandai**, спустя неделю после громогласного анонса выхода в марте следующего года новой портативной игровой системы от **Nintendo**, анонсировала выход в декабре этого года в Японии улучшенной версии своей портативной игровой системы **Wonderswan**. Одновременно с этим анонсом, компания сообщила журналистам, что основным разработчиком хитовой продукции для этой платформы, помимо самой **Bandai**, станет не кто иная, как корпорация **Square**. Последняя не только будет участвовать в запуске **WonderSwan Color** с переработанной версией знаменитой **Final Fantasy**, но и обещает продолжить свое сотрудничество с **Bandai** и далее, анонсировав на ее новую платформу целый ряд игр из своих популярных ролевых серий. И именно эта информация заставляет нас серьезней отнестись к новой инициативе **Bandai**, которой, в противном случае, мы бы не стали уделять большого внимания.

Но вернемся к **WonderSwan Color**. Эта платформа, рассчитанная на молодежь от 16 до 20 лет, по своим техническим характеристикам будет ненамного уступать игровым платформам начала 90-х. В ней будет использован 16-битный процессор, работающий на частоте 3.072, способный выводить на экран 241 цвет из палитры 4096. Разрешение же ее экрана будет недостаточно большим, но все-таки приемлемым для подобной платформы, и составит 224 x 114 пикселов. Игры для нее будут поставляться, как обычно, на картриджах, максимальный объем которых пока остался неизвестен. В свою очередь, размеры самого аппарат составят всего лишь 128x74.3x17.5 миллиметров, а цена - всего 6,800 йен ($64 US). Но самое главное, этот аппарат теперь официально заявлен к выходу не только в Японии, но и в Северной Америке, где его распространением, по всей видимости, займется компания **Mattel**.





Из прочих особенностей **WonderSwan Color** стоит отметить следующее. Так как эту платформу негласно поддерживает корпорация **Sony**, которая помогает **Bandai** в ее распространении в Японии, ей было "позволено" присоединиться к **PlayStation 2** с помощью специального кабеля. Именно благодаря ему **Wonderswan Color** сможет обмениваться данными с вышеназванной игровой приставкой, природа которых пока осталась невыясненной. Также корпорация **Bandai** планирует выпустить в Японии и похожий адаптер для подсоединения своей портативной игровой платформы к сотовым телефонам для обмена информацией уже между ее владельцами. Напоследок стоит отметить, что **Bandai**, даже, несмотря на поддержку своего формата таким издательством, как **Square**, не надеется вырваться в лидеры рынка со своей новой продукцией. Соответственно, она планирует продать к марту 2001 года (то есть, к моменту выхода в свет **Game Boy Advance**) всего чуть более миллиона копий своего игрового аппарата, когда как по всем прогнозам тот же **GBA** разойдется таким тиражом чуть ли не в первый день продаж. Тем не менее, для многих даже такие цифры пока кажутся слишком амбициозными, так что с выводами пока придется подождать. Но в любом случае, на сегодняшний день компания **Bandai** со своим продуктом **WonderSwan Color** осталась единственным конкурентом **Nintendo** на этом высокоприбыльном рынке. И даже если ей удастся занять всего лишь небольшую его долю, этого ей будет достаточно для того, чтобы назвать свой новый проект успешным.



UBI*SOFT* ПОКУПАЕТ *RED* STORM

Как и ожидалось, французская компания **Ubi Soft** официально объявила о том, что она приобрела за неговоренную сумму американское издательство **Red Storm Entertainment**. После завершения сделки, последнее сохранит свою теперь уже неформальную независимость и продолжит работать на американском рынке, точно так же, как и раньше. В свою очередь в Европе, офис **Red Storm** сольется с офисом **Ubi Soft** для сокращения издержек.

Таким образом, некоторое время стоявшее в стороне от "французской экспансии" на американский рынок издательство **Ubi Soft**, наконец-то последовало примеру **Infogrames** и **Titus**, и приступило к планомерной скупке американских издательств, которые, как это не печально, сегодня находятся в довольно нестабильном финансовом положении.



SEGA *СНИЖАЕТ* ЦЕНУ *НА* DREAMCAST

В преддверии осенне-зимнего периода повышения активности на американском рынке видеоигр и в свете скорого выход на рынок игровой платформы **PlayStation 2**, американское и европейское отделения компании **Sega** приняли решение снизить цену на игровую систему **Dreamcast**. Начиная с 31 августа этого года, в Соединенных Штатах Америки эта платформа продается в магазинах уже по цене в 149 долларов, когда как в Англии ее цена официально упала до отметки в 149 фунтов. Одновременно с этим, компания **Sega of America Dreamcast** объявила о том, что на территории США с седьмого сентября вступит в силу давно обещанная программа, благодаря которой подписчики ее игровой службы **SegaNet** смогут получить себе в собственность эту игровую платформу совершенно бесплатно. К сожалению, эта программа пока действует только на территории Северной Америки, однако ожидается, что при благоприятных обстоятельствах она будет перенесена и на другие рынки.

Одновременно с этим, уже из Японии, до нас дошла информация о том, что японское отделение данной компании, которое, напомним, отказалось от участия в ближайшей выставке видеоигр в Токио, планирует впервые в истории видеоигр представить всем желающим свою осенне-зимнюю линейку игр исключительно через Интернет. Подробности этой акции и дата ее начала пока не разглашаются, однако ожидается, что пройдет она примерно в одно время с **Tokyo Game Show**.

SONY *В* ПОИСКЕ *ИНВЕСТОРОВ*

Корпорация **Sony**, стремясь найти новые источники финансирования своих перспективных программ по расширению цифрового вещания, производства систем мобильной связи и микропроцессоров, а также, самое главное, на частичное покрытие расходов, связанных с выпуском приставки **PlayStation 2**, и на значительное расширение ее производства, намерена в ближайшее время выпустить облигации со сроком погашения от пяти до десяти лет на сумму в 1.4 миллиарда долларов. Ожидается, что привлеченные таким образом инвестиции помогут, кроме всего прочего, наконец-то справится с дефицитом игровых приставок **PlayStation 2**, и позволят **Sony** без особых проблем удовлетворить спрос на свою новую игровую продукцию, по крайней мере, в Северной Америке уже в этом году. До сих пор у многих аналитиков имеются опасения, что зимой этого года **Sony** не сможет полностью воспользоваться возможностью продать как можно больше своих игровых приставок перед выходом в свет аналогичной продукции от **Microsoft** по той причине, что ее фабрики пока просто не могут наладить ее производство в необходимых количествах.

ЧТО *ПРОИСХОДИТ* С *EIDOS*?

История о том, как попавшее в затруднительное финансовое положение европейское издательство **Eidos** пообещало в ближайшее время слиться с какой-то компаний, а потом это обещание не сдержало, продолжается. Как сообщила индустриальная газета **MCV**, английские власти начали расследования всех обстоятельств этого дела, подозревая **Eidos** в том, что его заявление о "скором" слиянии с некой компанией было ничем иным, как попыткой поднять стоимость своих акций. На данный момент власти потребовали от **Eidos** предоставить все материалы по этому делу и доказать, что за этим заявлением стояла перспектива заключения реальной сделки, а не рекламный трюк.

Тем временем, из анонимных источников стало известно, что на европейской игровой выставке **ECTS**, которая на момент написания статьи еще не началась, **Eidos**, наконец-то сможет назвать имя той компании, которая оказалась способной выложить за нее некоторую сумму денег. И, если верить этим анонимным источникам, данной компанией все-таки станет французская **Infogrames**, которая до последнего времени отрицала свои намерения приобрести издательство **Eidos**, и это несмотря на то, что буквально все в индустрии в этом были уверены на 100 процентов.

КУБИЧЕСКАЯ ЭРА Nintendo GameCube

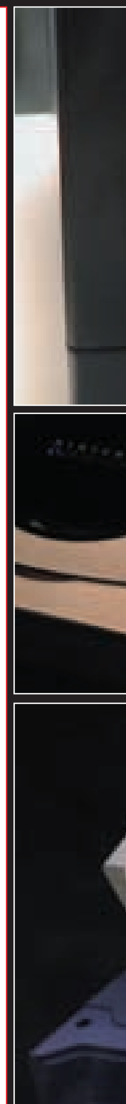
Сергей Овчинников

Компания Nintendo может по праву считаться если уж не создателем всего рынка видеоигр, то по крайней мере, родоначальником его современного варианта. Ведь именно Nintendo, придя в самом начале восьмидесятых на полностью уничтоженный стараниями вконец выжившей из ума Atari американский игровой плацдарм, смогла не только возродить его, но и выстроить заново, уже по своим правилам. Nintendo - компания, которая занимается созданием игр. Ее не заботят фильмы, мультимедийные программы, обучающие комплексы. Поскольку до сих пор большая часть ее акций принадлежит бессменному президенту Hiroshi Yamauchi, Nintendo никогда ни от кого не зависит и принимает решения, выгодные исключительно ей, самой успешной японской компании последней четверти двадцатого века.

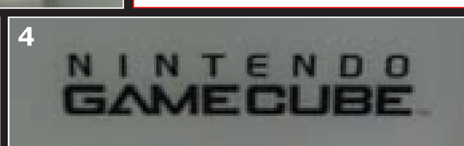
В свое время владея 90 процентами сверхприбыльного игрового рынка, компания не слишком-то огорчилась даже тогда, когда ее доля упала сначала до 55-60 процентов (в годы пика популярности Sega Genesis или Megadrive), а затем и до, казалось бы, позорных 35-40 (именно такой сектор рынка удерживает сейчас Nintendo 64). Финансовая стабильность, обилие оборотных средств, грамотная внутренняя политика, а главное - великолепные игры нинтендовских внутренних команд разработчиков всегда позволяли небольшой компании на равных бороться с самыми серьезными противниками: от Sega и Bandai до Matsushita и Sony.

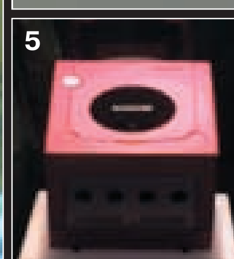










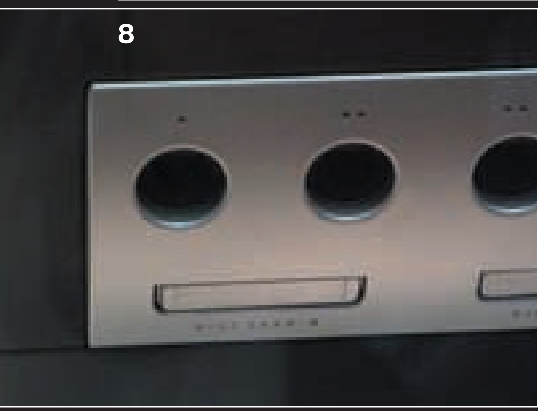




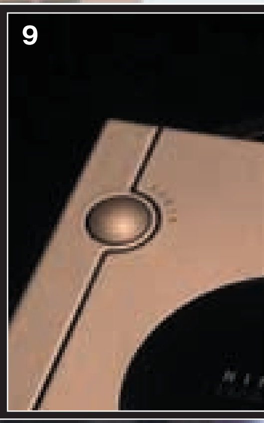
1. Системная плата с процессорами Gekko и Flipper 2.Мини-DVD, 8-см диск для GC 3. GameCube с его уникальным джойстиком 4. Логотип NGC 5. Розовый GC, видимо для девочек 6. Как и в большинстве современных приставок, диск загружается сверху. 7. Джойстик 8. У NGC четыре порта для джойстиков 9,10. Power, Reset 11. GC со вставленным DVD-диском 12. Слот для подключения модема.



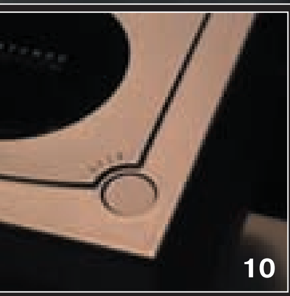
7



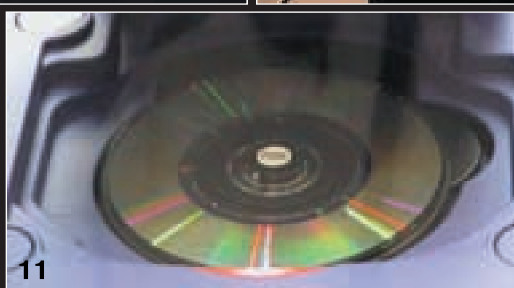
8



9



10



11



12

Дизайнерские решения Nintendo, прямо скажем, не были приняты однозначно ни мировой прессой, ни даже нашим редакторским коллективом. Впрочем, вопросы о внешнем виде ничто в сравнении с реальными играми.

24 августа 2000 года, Nintendo созвала журналистов на пресс-конференцию, предваряющую старт своей собственной ежегодной игровой выставки SpaceWorld, которую компания предпочитает проводить для многотысячных толп собственных фанатов вместо того, чтобы участвовать вместе с конкурентами в Tokyo Game Show. О причине, по которой всем игрокам стоило бы обратить внимание на это событие, мы уже прожужжали вам все уши, и просверлили насквозь глаза. 24 августа Nintendo показала миру свой новый дуэт игровых систем: портативный GameBoy Advance и "домашний" GameCube.

Стремясь избежать повторения многочисленных ошибок, допущенных компанией в процессе разработки N64, Nintendo на этот раз решила изменить своим принципам извечного чрезмерного новаторства, которое, как показало время, обычно приносит вреда больше чем пользы. Всматриваясь во внешний облик, архитектуру, композицию джойстика GameCube в пятый, десятый и даже сотый раз, мы частенько замечали сходство новой приставки Nintendo то с успешно почившей в бозе M2 (что неудивительно, ведь стратегическим партнером по проекту стала Matsushita), то с Sega'вским Dreamcast, а то и даже с PlayStation. Но давайте обо всем по порядку.

GameCube является по природе своей аппаратом, который создан и предназначен

Технологические демки и реальные игры: что общего?

В отличие от той же Sony или Sega, Nintendo прекрасно знает, о своем истинном богатстве. А оно заключается вовсе не в грудах золота в подвале и не в сегодняшних сильных бизнес-партнерах. Настоящий "золотой фонд" Nintendo - это десятки любимейших и известнейших игровых персонажей и сериалов, каждый из которых способен только своей маркой продвигать миллионные продажи. И было бы удивительно, если бы Nintendo не постаралась использовать эту свою сильнейшую сторону в представлении публике своей новой игровой платформы. Несмотря на то, что презентация собственно готовых игровых проектов намечена аж на будущую E3'2001, которая пройдет в мае (никто в Nintendo не хочет повторения ситуации, когда клоны ее Mario 64 начали спешно создаваться сразу же после представления игры на ноябрьской SpaceWorld'95), поэтому на августовской пресс-конференции не было официально объявлено ни об одной игре, кроме очевидного Rogue Squadron 2. Но зато в полутораминутном видеоролике толпе журналистов было представлено гораздо больше, чем можно было ожидать даже от гигантской игровой выставке, причем в столь концентрированном варианте, что у нас во время просмотра этой линейке просто-таки захватывало дух. Несколько слов о технологических демках GameCube, созданных, в основном миямотовским EAD.

POKEMON - Интерактивная демка (можно свободно крутить камерой) сценки из нашумевшего Pokemon the Movie, но только отрендеренная в реальном времени, показывает рок-вечеринку монстрокотенка Mew, который носится по сцене с гитарой, а в это время в зале танцуют, бегают, прыгают и придуряются еще десятка два разных покемонов. Чистые полигоны практически без текстур, но зато с великолепными супердетализованными моделями и великолепной анимацией. Тем не менее, это самая



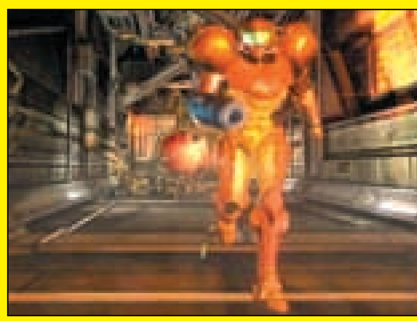
слабая демка GameCube из представленных - такое в принципе, возможно и на PlayStation2, а по сложности сцена ничуть не превосходит известную Namco'вскую демку с Reiko из Ridge Racer.

WAVERACE - Пожалуй, самая зрелищная демонстрация возможностей GameCube, абсолютно фантастическая как по графике, так и по тому "мэсседжу", который она собой несет. Прежде всего, это вполне реальное подтверждение того, что на GameCube будет новый WaveRace. Ну а дальше слова кончаются и начинаются



сплошные эмоции. Идеальная проработка поверхности воды (супермодная жидкая ртуть ;-), абсолютно реальные волны, прекрасные модели водных мотоциклов и гонщиков, очаровательный дельфин, рассекающий гладь воды, брызги, - все в ролике говорит о том, какими должны быть и, слава Богу, будут игры настоящего нового поколения. Впрочем, по заявлениям Nintendo, представленные видеофрагменты сняты не с GameCube напрямую, а являются продуктом, созданным на специальной рабочей станции. При этом сказано, что эти кадры - это пессимистический взгляд на то, как будет выглядеть финальный продукт.

METROID - Дань стойкости фанатам одного из самых знаменитых платформеров эпохи NES и SuperNES, на протяжении стольких лет ждавших и жаждавших продолжения шедевра, созданного ныне, увы, покойным учителем Miyamoto Gunpei Yokoi, создавшим в свое время знаменитые карманные электронные игры (с



успехом клонированные на нашей Родине в "ну, погоди" и прочие варианты), а также, великий и ужасный GameBoy. Вероятно, Nintendo уже давно бы взялась за этот сиквел, однако сам Miyamoto всегда воспринимал идею в штыки. И на этот раз, кстати, мастер отказался брать на себя этот проект, который передали в американские

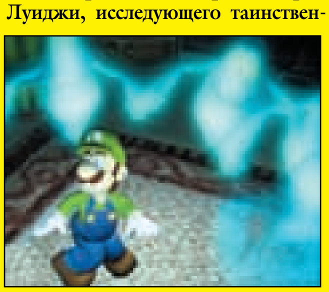
Retro Studios. С технической точки зрения демка впечатляет, однако ничего такого уникального, кроме пятидесяти паукообразных монстров на экране, в ней увидеть не удалось.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON 2 - Находящийся на удивительной для приставки с годовым запасом стадии готовности, сиквел популярного проекта по "Звездным Войнам", готов уже на 50%, и выглядит вполне достойно. Команда Factor 5, разработчик оригинала, купленная недавно Nintendo, создала гигантский демо-уровень, представляющий собой переложение событий уничтожения второй "Звезды Смерти", со вполне впечатляющим количеством объектов и моделями истребителей. В самый интересный момент захода внутрь гигантской конструкции, правда, демка прерывается. Тем не менее, реакция публики на представленные фрагменты была весьма положительной.

ZELDA - Наряду с WaveRace, технологическая демка Zelda (она демонстрировалась уже прямиком с GameCube) оказалась в ряду наиболее впечатляющих. Невероятно детализованные модели Линка и Ганондорфа, сошедшихся в смертельной схватке, невероятная анимация, обилие текстур, качественное освещение - все это превосходило на порядок абсолютно все, что нам довелось увидеть ранее, даже в великолепном MGS2. Эта демка также отличалась отлично построенным задним планом (битва происходит в большом зале готического замка) с массой объектов и независимых источников освещения. Если команде Miyamoto удастся поддержать графические качества будущей ZeldaCube на этом уровне, в успехе такого проекта можно не сомневаться. Впрочем, мы не смеем в нем сомневаться и сейчас.



LUIGI'S MANSION - Явно являющаяся частью будущей центральной игры с Марио, эта демка показала нам немного обновленного, повзрослевшего брата Марио Луиджи, исследующего таинственный дом с привидениями. В этой демке основной упор был сделан на эффекты (на Луиджи обрушивается разлетающаяся на тысячи кусочков люстра, вокруг него кружат полупрозрачные привидения, а сам он с радостью демонстрирует свою силиконовую пасть), а также на способность GameCube генерировать реальные игровые объекты, которые могут встретиться, например, в том же новом Mario. Пресса признала эту демку лучшей, однако я лично не могу отдать однозначного предпочтения Luigi, Zelda или WaveRace.



SUPER MARIO 128 - Особая неигровая демка шутника-Miyamoto, которого настолько задолбали вопросами о том, когда он начнет делать Mario 128, что он и впрямь взял и сделал... но только не Mario 128, а 128 Mario. Суть демки такова: 128 моделек Марио, в точности повторяющих свои аналоги из Super Mario 64, бегают, прыгают, дерутся и двигают разноцветные кубики на гигантском поле. Каждый из них ведет себя абсолютно независимо от других. При этом индикатор производительности приставки показывает, что ресурсы GameCube не запользованы и на 30%. Потом количество Марио еще раз удваивается, и в конце концов они заполоняют собой все свободное пространство, то и дело спихивая друг друга в пропасть. Шуткa шуткой, а впечатляет...

Помимо этих демок, свой небольшой вклад в презентацию внесла английская студия Rare, показавшая коротенькую демку Banjo-Kazooie с прежними персонажами, но абсолютно изменившимися и ожившими задними планами, а также модельку Жанны Дарк из одноименной игры. Кроме того, ноообразованная внутренняя студия Mix-Core (основанная молодыми учениками Miyamoto) продемонстрировала на видео прототип своей будущей суперигры Rebirth, посвященной странному миру живых растений. По красоте с этим роликом мало что могло сравниться, однако тот факт, что он состоял только из предварительно обсчитанных сцен, показывает, что с GameCube этот проект пока ничто особенно не роднит. Впрочем, как хитро сказал на пресс-конференции Miyamoto, подконтрольные ему студии были готовы показать и реальные игры, однако это запретили делать соответствующие маркетинговые отделы. Ну что ж, придется ждать E3.



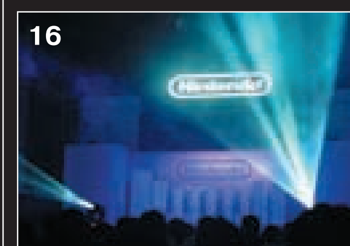
P.S. Все ролики с технологическими демками GameCube вы сможете найти на демо-диске к этому номеру журнала.

для того и только для того, чтобы на нем играть. И даже несмотря на использование в приставке формата DVD, никаких фильмов, музыки и прочей мишуры вы на нем проигрывать никогда не сможете. По форме приставка является самым настоящим кубиком (правда, с чуть искривленными по воле дизайнеров гранями и чуть меньшей высоты, чем требуется для абсолютно правильного куба), фантастически компактным по габаритам - в ширину GameCube достигает лишь 15 сантиметров, а в высоту - лишь немногим более 11. В Японии система будет доступна в широкой цветовой гамме: от странноватых фиолетового и красного до стильных черного, серебристого и золотого цветов с соответствующими контроллерами. Стандартной белой или серой приставки на этот раз не будет вообще, и каждый пользователь волен выбирать тот цвет, что ему больше нравится. Уникален и контроллер, представленный Nintendo. Вместо космических форм трехпалого джойпада N64 и обезоруживающего примитивизма Dual Shock'a, Miyamoto вместе со своей командой дизайнеров создал нечто совершенно уникальное. В новом контроллере GameCube можно угадать черты Dual Shock и Dreamcast'овского джойпада, совмещенные с простотой и функциональностью лучшего в индустрии аналогового контроллера N64. В эргономике Nintendo пошла еще дальше. Отказавшись от идеи идеального внешнего вида (на первый взгляд джойпад GameCube выглядит более чем нелепо), Nintendo сосредоточилась на функциональности контроллера. В результате на нем присутствует фирменный аналоговый мини-джойстик с N64; еще один







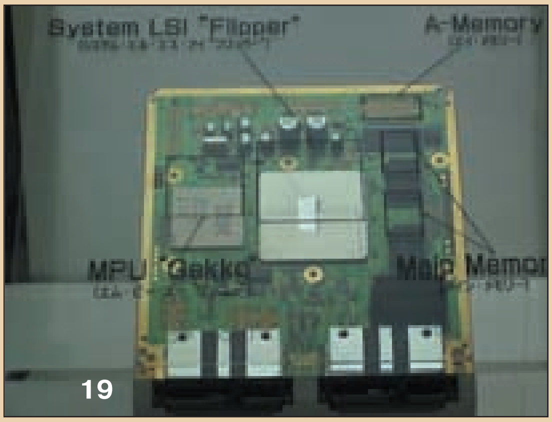


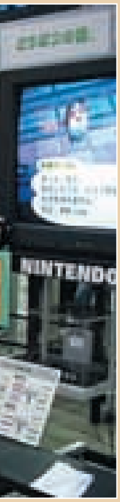
13. "Беспроводной" джойстик 14. Порты для подключения телевизора или VGA-монитора 15 -18. Кадры с презентации приставки и собственно выставки 19. Системная плата GameCube (см. врезку)

SpaceWorld'2000 проводился в выставочном комплексе Makuhari Messe, том же самом, в котором проходит и Tokyo Game Show. Занимая почти вдвое меньшую, чем TGS площать, SpaceWorld привлекает как минимум вдвое больше посетителей. Такова магическая сила Nintnendo...







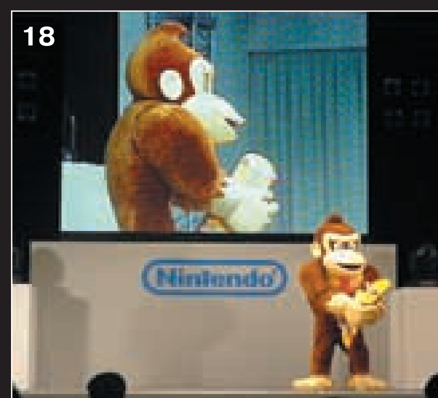


ТТХ: Больше мощности, меньше забот...

Центральный процессор: IBM Gekko, выполненный по медной 0,18-микронной технологии, с тактовой частотой 405 МГц. Основу процессора составляет несколько модифицированный вариант процессора PowerPC, который в частности, используется в линейках компьютеров Apple. Однако для Nintendo были встроены новые блоки, расширена кэш-память (64 Кб внутренняя и 256 Кб внешняя эксклюзивная, как например, у Athlon Thunderbird), а сам процессор был адаптирован для решения сложных графических задач.
Видеопроцессор: ArtX Flipper, 0,18 микрон, тактовая частота 202,5 МГц. Графический процессор GameCube был создан той же командой, которая разработала графическую подсистему N64, правда тогда команда ArtX являлась подразделением Silicon Graphics. Процессор разработан специально для Nintendo и несмотря на торговую марку ATI (которая купила ArtX примерно полгода назад) ничего общего с линейкой акселераторов этой компании не имеет. Производительность графического чипа составляет 6-12 миллионов полигонов в секунду со включенными эффектами в зависимости от сложности сцены и загруженности процессоров. Для сравнения, в Shenmue Dreamcast выдает около 1,5 миллионов полигонов в секунду, ну а в Ridge Racer 5 Namco удалось разогнать хваленый Emotion Engine до 2 миллионов полигонов в секунду. Впрочем, реальных игр на GameCube нам осталось ждать еще около 9 месяцев.
Звуковой сопроцессор: специальный дизайн Nintendo, 101,25 МГц, 64-канальный стереозвук с частотой дискредитации 48 КГц. Все три основных процессора в GameCube специально адаптированы для работы в тандеме друг с другом. Подстроены даже их тактовые частоты - каждый из них работает на половине тактовой частоты "старшего процессора".
Память: с количеством оперативной памяти в GameCube Nintendo, по всей видимости, определилась еще не окончательно. По крайней мере, вразумительной цифры общей памяти нам пока услышать не удалось. Однако известно, что основная системная память насчитывает 24 МБ сверхбыстрой памяти 1T-SRAM (по производительности она наголову превосходит не только стандартную SDRAM, но и DDR-память), графическому процессору выделено 16 МБ памяти, причем на самом процессоре находится 5 МБ сверхбыстрого кэш-буфера, который соединен с видеопамятью особой шиной, что позволит обмениваться данными без участия центрального процессора. Таким образом, общая цифра подходит к отметке 45 МБ, однако информация на этот счет пока неполная.
DVD-ROM для GameCube будет производить по специальной технологии корпорация Matsushita. DVD-привод приставки будет оперировать дисками особого размера (8 сантиметров в диаметре), объемом немногим более 1,5 Гб. Таким образом Nintendo планирует избавиться от проблемы пиратства, или по крайней мере, серьезно осложнить потенциальным пиратам жизнь. Скорость перекачки данных с диска составляет от 2 до 3 Мб в секунду, что соответствует 4-скоростному DVD-приводу, и позволит загружать уровни и сцены игр относительно быстро, хотя конечно, и не как с картриджа.
Карточки памяти: Nintendo намерена использовать свой собственный формат карточек памяти для "начинающих игроков", объемом 4 Мегабайта, а для тех, кому требуется значительное пространства для сохранения игр, предлагается использовать Panasonic'овские флэш-карты SD-Card, объемом от 32 до 64 Мегабайт, активно продвигаемые сейчас Matsushita в качестве альтернативы Sony'вским Memory Stick.
В GameCube также встроены 4 порта для подсоединения джойстиков, коннектор для стандартного (56K) модема или для сетевого адаптера, разъемы для двух карточек памяти или SD-Card, 2 скоростных параллельных порта (для дополнительной периферии), а также, цифровые выходы на телевизор или VGA-монитор, а также, порт для подключения обычного (56k) или высокоскоростного кабельного модема.
Ориентировочная дата выхода: июль 2001 года в Японии, октябрь 2001 в США.
Цена пока не анонсирована, но скорее всего, будет колебаться около отметки 200 долларов.

аналоговый штурвал, который будет использоваться, в основном, для контроля над камерой; два аналоговых "шифта", перекочевавших от дизайнеров из Sega; специальная lock-on, кнопка под указательный палец правой руки, заменяющая сверхудобную Z на джойстике N64, а также четыре кнопки: одна основная, крупная и три других, расположенных вокруг нее.

По мощности и графическим возможностям GameCube сегодня нет равных, причем это касается и хваленой PlayStation2, которую сегодня в индустрии уже принято открыто пинать за сложность разработки игр под слишком навороченную и нелогично выстроенную систему. GameCube же прост до безобразия и при этом предлагает малой кровью добиться производительности, превосходящей ту, что из PlayStation2 придется вытягивать с гигантским трудом. Иными словами, если Hideo Kojima потребуется два года только на создание движка Metal Gear Solid 2, то Shigeru Miyamoto справится со своим Mario или Zelda чуть ли не вдвое быстрее. И по некоторой информации, уже справился.



Анонс GameCube достиг именно тех целей, которых добивалась Nintendo - представив минимум реальной информации, заинтересовать прессу, игроков и фанатов по всему миру, показав тем самым, что исход битвы за будущее игровой индустрии еще не определен. При этом, как и всегда, Nintendo отнюдь не нацелена на то, чтобы оказаться лидером, а действует исключительно из собственных интересов. Не стоит ожидать на GameCube вала продукции независимых издательств, с поддержкой Square, Namco, Electronic Arts, - все равно деньги на GameCube сможет и будет делать только сама Nintendo, с легкостью способная вытянуть поддержку системы исключительно собственными ресурсами. А уж качественных и по-настоящему интересных игр на системе будет в избытке. Больше ничего и не требуется.



GameBoy Advance



Несмотря на весь шум, поднятый журналистами и фанатами вокруг анонса GameCube, собственно выставка Space World была посвящена вовсе не ему. Презентация новой карманной системы GameBoy Advance привлекла на выставку полее полутора сотен тысяч японских детей и подростков, которые не пожалели уикэнда для того, чтобы увидеть новую систему и попробовать в деле первые игры на нее. Как и ожидалось, GBA не является специализированной 3D-системой, однако обладает возможностью манипулировать псевдотрехмерными объектами на манер Super Nintendo. Но зато со спрайтовой 2D-графикой GameBoy Advance может творить настоящие чудеса. Уже сейчас с уверенностью можно сказать, что основной стратегией Nintendo в создании этой платформы стало стремление оживить немного уже подзабытые, но легендарные имена игровой индустрии, которые блистали в 16-битную эру. На GameBoy Advance выйдут новые серии Mario Kart (см. скриншот слева), F-Zero, Yoshi's Island, Castlevania и многие другие хиты. Разумеется, Nintendo готовится к выпуску то ли очередной серии Pokemon, то ли совершенно новой уникальной концепции, узнать о которой по понятным причинам (до выхода GBA остается еще более полугода) никому еще не удалось. В отличие от GameCube, GBA будет демонстрироваться на лондонской выставке ECTS, с которой я и обещаю привезти самый подробный отчет уже в следующем номере, тогда-то вы и узнаете о GameBoy Advance все.





Сергей Овчинников

Long Live Dreamcast:

Драматичная история о том, как компания Sega решила сделать лучшую в мире игровую приставку, и что из этого вышло.

С того момента, как 21 мая 1998 года компания Sega анонсировала первую 128-битную игровую консоль, нареченную странным и поначалу серьезно резавшим слух имечком Dreamcast, настоящим фанатам видеоигр по всему миру нет покоя. Еще со времен заката сверхмассового Genesis/Megadrive, все, что связано с именем Sega - это hardcore, самое острие игровых тенденций, шедевров и... увы, неоцененных широкими массами возможностей. Sega - это всегда лучшие, модные и стильные игры (в общем и целом качество продукта лучше у Nintendo, но угадывать новые потоки в игровом мире Sega умеет много лучше), ну и, естественно, плохой маркетинг, слабая поддержка платформы, общая расфокусированность направлений развития компании и прочие, характерные лишь для творческих людей радости жизни. За прошедшие с момента расцвета Genesis семь-восемь лет, Sega умудрилась выпустить немногим менее десятка различных платформ (как обычных, так и карманных, а также, кучу независимых add-on'ов для своих уже существующих приставок). Это и 32X, и Sega CD, и Nomad, - список бесконечной череды провалов можно продолжать очень долго. Напоследок Sega пришлось практически в одиночку сражаться с маркетинговой машиной Sony, когда в 1995 году свет одновременно увидели Saturn и PlayStation. И несмотря на сильную линейку игр и относительный успех в Японии, где консоль заняла нишу "приставки для взрослых", Saturn был безжалостно раздавлен как на американском, так и на европейском рынках.

С Dreamcast все должно было быть по-другому. Никаких конкурентов в обозримом будущем (новая система от Sony появилась лишь в начале этого года, и даже еще не вышла в Америке). Новая система приоритетов - все силы Sega отданы Dreamcast, в отличие от былых времен, когда на Sautrn в основном, выходили переводы с игровых автоматов. Большой маркетинговый и рекламный бюджеты. А главное - десятки сногсшибательных игровых проектов в разработке и поддержка формата крупнейшими именами в игровом бизнесе: Capcom, Konami, Namco... Плюс невиданная мощь, легкость в разработке, архитектурная близость с PC при несопоставимой производительности и низкой цене, - все это помогало угадать в лице Dreamcast нового потенциального лидера индустрии. Презентация Dreamcast в мае и августовская пресс-конференция, посвященная сенсационно красивому Sonic Adventure заставили игровой мир встрепенуться и с интересом ожидать развития событий.

Японская премьера была назначена на 21 ноября 1998 года. Последние месяцы 1998-го вообще знаменательны игровыми сенсациями. Именно тогда свет увидели Metal Gear Solid, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Half-Life, - настоящие шедевры каждый в своей области, выхода которых ждали по несколько лет. Плюс премьера новой консоли от Sega. Уже на осенней выставке Tokyo Game Show прозвучали первые тревожные ноты: из представленных на выставке игр играбельными оказались лишь несколько, в том числе и находящийся в совершенно зачаточном состоянии Sonic Adventure, который команда из 100 человек доводила до ума денно и нощно, стремясь успеть к премьере. На видео был представлен обещанный launch title: Sega Rally 2, причем выглядел он тогда просто-таки отвратительно. То тут, то там начали звучать возгласы о том, что Sega не готова к запуску приставки в этом году, и что вероятно, стоило бы отложить японскую премьеру. Ее в результате действительно отложили, но лишь на неделю и не из-за неготовности игр, а из-за того, что компания NEC не смогла обеспечить достаточного количества машин к первому дню продаж. Dreamcast стартовал 27 ноября 1998 года всего с четырьмя играми, из которых лишь знаменитый Virtua Fighter 3tb (а

















1. Минимум того, что необходимо сегодня современному геймеру **2.** Модем для Dreamcast можно использовать и в России, однако отсутствие русского браузера не позволяет делать это в полной мере **3.** Старый логотип приставки (вверху) скоро будет заменен на новый **4.** VGA Box позволит подключить приставку к монитору вашего PC **5.** Революционный контроллер для любителей виртуальной рыбалки **6.** Аркадный джойстик позволит воссоздать дома атмосферу игрового зала **7.** Обилие гонок на Dreamcast – лишний повод для приобретения данного аксессуара **8.** Для фанатов Quake III Arena этой осенью поступит в продажу Dream-мышь **9.** С помощью этой клавиатуры можно не только работать в Интернете, но и играть. Например, в Typing of The Dead **10.** Самую полную сводную таблицу игр для Dreamcast вы найдете на следующем развороте **11.** С 31 августа сего года Dreamcast в Америке стоит 149 долларов.

точнее его достаточно качественный, но тоже на скорую руку сработанный порт) мог являться причиной покупки 250-долларовой машины. Остальные: гоночка PenPen Triicelon, Action Godzilla Generations и 2D-графическая адвенчура July не смогли произвести на японский народ никакого впечатления. Выход же Sonic Adventure был назначен на 23 декабря, поскольку довести проект до конца в срок Sonic Team так и не удалось. Вместе с VF3tb поставлялся специальный диск с получасовым интервью с Yu Suzuki, в котором он туманно рассказывал о готовящейся суперигре Shenmue (тогда она еще называлась Project Berkley), которая должна изменить игровой мир раз и навсегда. 20 декабря презентация Shenmue прошла при большом стечении народа в одном из крупнейших концертных залов Токио. После продемонстрированного Suzuki даже игровая пресса долго не могла прийти в себя, чего уж говорить о рядовых геймерах. Впрочем, на продажах приставки (которой просто не было приведено в достаточном количестве) это никак не отразилось. В результате к Новому Году было продано лишь немногим более 350 тысяч консолей, и это при том, что разойтись влегкую могло более полумиллиона, будь они в наличии. Забагованный и конечно же, до конца не отлаженный Sonic Adventure все равно был принят на "Ура", получив даже от скептиков из Famitsu невероятно высокие баллы 38 из 40.

Будущее, казалось, безоблачно. Однако именно в этот момент над судьбой Sega'вской приставки начали сгущаться тучи. Фанаты Saturn'а, конечно же, в полном составе закупили себе Dreamcast и сутками дулись в великий и ужасный VF3, огромная же масса "обычных геймеров" оставалась безучастной, тихо-мирно поигрывая в последние хиты на PlayStation и N64. За весь январь не вышло ни одной приличной игры (если не считать такой простенькую RPG Evolution), и лишь в конце месяца появилась на свет Sega Rally 2, тем не менее выглядящая лучше, чем любая гонка на консолях и проданная за первую неделю тиражом чуть более двухсот тысяч экземпляров. В конце февраля выходит революционный Power Stone, так и не воспринятый публикой и, конечно же, не оправдывающий надежд по продажам. Онлайновая игровая служба набирает обороты, собрав более 100 тысяч подписчиков, но это все те же - фанаты. Рядовой игрок по-прежнему и слышать не хочет о том, чтобы заплатить 250-300 долларов за "очередную сомнительную" приставку. На весенней Tokyo Game Show еще один моральный провал - перенос выхода Shenmue. В принципе, все этого ожидали, но до последнего момента верили, что все-таки она выйдет в срок. Вместо этого миру является... четвертая часть Resident Evil: Code Veronica в виде нескольких жуткого качества кадров на Capcom'овской видеокассете. И все-таки, это уже что-то. Но главная сенсация - Soul Calibur от Namco. Правда, тогда он не выглядел настолько совершенно, как финальная ее финальная версия.

В мае Sega в полную силу пытается произвести впечатление на американскую индустрию, показав в общей сложности более четырех с половиной десятков игровых проектов, в том числе Ecco the Dolphin, Toy Commander, Soul Calibur и несколько технологических демок из Shenmue. Впечатление произведено, и в Америке начинается димкастовский бум. 9 сентября он выражается в самой громкой премьере игровой консоли в истории с продажами в первый день, превышающими 330 тысяч экземпляров. В Launch доступно аж 16 различных игр, и Sega считает запуск Dreamcast сверхудачным. В Японии же ситуация день ото дня все хуже, продажи падают, ни одна игра не способна достичь и пятисоттысячного тиража. Даже супершедевр Soul Calibur со второй идеальной оценкой Famitsu после Zelda (40 из 40) продается много хуже, чем хотелось бы Namco, Sega или игровым журналистам. Осень быстро превращается в зиму, в которую успех DC в Америке продолжает укрепляться, пусть и не столь бодрыми темпами, а в Японии картина не меняется. На осенней Tokyo Game Show в очередной раз отсутствует Shenmue, которая должна была выйти через две недели. Выход игры откладывается на весну'2000. Это переломный момент. Несмотря на успех безумного проекта Seaman и сильную игровую линейку японские игроки, даже фанаты, начинают разочаровываться в Dreamcast. Не помогает даже мастерски приготовленный сюрприз - вместо в очередной раз отложенного Dragon Quest VII на PlayStation, Sega решает все-таки выпустить 29 декабря первую часть Shenmue, которая была встречена с большой радостью, но без особенного ликования, продавшись в результате лишь 500-тысячным тиражом, также как и Seaman. В феврале на свет появляется долгожданная Code: Veronica, еще один настоящий шедевр (опять эти заколдованные 500 тысяч), а чуть ранее недооцененный на Родине, но сверхуспешный в Америке Crazy Taxi.


8


9

Все, что связано с именем Sega - это hardcore, самое острие игровых тенденций, шедевров и... увы, неоцененных широкими массами возможностей.


10


11

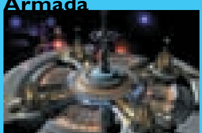
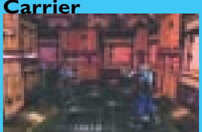
Ситуация в Европе серьезно отличается от Американской. Тут проблемы на каждом шагу уже после октябрьской премьеры. Сложности с онлайновой службой, постоянные переносы сроков выхода игр, высоченные цены как на приставку, так и на игры, и полная, абсолютная гегемония Sony. Уже начиная с января европейский офис Sega попросту перестает бороться и просто плывет по течению. В Европе продано меньше миллиона приставок.

На майской E3 Sega борется уже не только с внутренними проблемами, но и с титаником по имени PlayStation2, настигшим Sega'вскую платформу быстро и незаметно, и теперь готовящимся к решающему прыжку. Более чем достойная линейка игр от Sega в сочетании с модерновым и суперстильным стендом вместе с не слишком презентабельным дебютом PlayStation2 помогли хоть как-то сохранить репутацию и перспективы. Анонс "бесплатного" Dreamcast при подключении к Sega.net и всевозможных маркетинговых программ помог сохранить как интерес продавцов, так и покупателей. Впрочем, летнего спада продаж Dreamcast избежать не удалось, и на протяжении трех летних месяцев ежемесячно продавалось лишь по 25-30 тысяч консолей. В сентябрь Sega вступает с новой ценой $149 и самой сильной в своей истории игровой линейкой. Впрочем, не только победить, но даже потеснить PlayStation2 ей будет невероятно сложно. Впрочем, время покажет...

Но вернемся к теме нашего разговора. Помнится, в марте 1998 года мы ввели новую систему оценок, которая благополучно просуществовала до недавних пор. Тогда, дабы отметить "оценочные изменения", мы решили выставить рейтинги по новой системе всем играм, которые когда-либо обозревались в "Стране Игр". В этот раз мы также решили сделать нечто похожее. Однако кроме демонстрации достоинств нововведенной системы оценок, мы хотим подвести своеобразный итог определенного этапа жизни платформы Dreamcast. Так что в поле нашего зрения оказались исключительно игры, вышедшие на этой приставке. Изучайте и делайте выводы.

Dreamcast Dreamgames

Самая полная сводная таблица игр на SEGA Dreamcast. Выбирайте!

Игра	Рецензент	Оценка	Комментарий	Сумма
Aerodancing 	Сергей Амирджанов	7	Как представителю не слишком-то многочисленного отряда настоящих симуляторов на консолях, этому проекту можно простить многое. Впрочем, это все равно вещь на любителя.	29
	Дмитрий Эстрин	7	Замечательно, когда игра оригинальна. Хорошо, когда необычна. Пожалуй, самым ярким (если не единственным) достоинством этой игры была необычность.	
	Борис Романов	8	Реалистичный почти что симулятор, а на деле просто леталка от новичков в этом жанре, вряд ли понравится всем. Фанаты этого вида спорта придут от нее в восторг.	
	Михаил Разумкин	7	Одна из первых леталок и единственный представитель поджанра настоящих симуляторов на Dreamcast, обладающий неплохой графикой и таким же игровым процессом, оставаясь в то же время игрой на любителя.	
Air Force Delta 	Сергей Амирджанов	8	Konami вские самолетики взывают уже к традиционным аркадным чувствам игрока, да и с графической точки зрения выполнены посильнее.	30
	Дмитрий Эстрин	8	Игра, способная легко опровергнуть распространенное мнение о том, что на приставках нельзя сделать хороший симулятор.	
	Борис Романов	7	Среднестатистический клон Namcовского Ace Combata, но только от Konami. Если бы не ее среднестатистическая графика, могла бы стать очень хорошей игрой.	
	Михаил Разумкин	7	Аркадный вариант симулятора боевого самолета, с огромным выбором летающих средств, основным оружием которых являются самонаводящиеся ракеты. Практически полная копия Ace Combat от Namco., пройти которую можно буквально на одном дыхании.	
Armada 	Сергей Амирджанов	7	Странная, не слишком красивая, но удивительно затягивающая помесь Action и RPG в реальном времени	28
	Дмитрий Эстрин	7	В принципе, очень красиво и сначала безумно интересно, но, как ни странно, игровой процесс довольно быстро надоедает.	
	Борис Романов	7	Культовая американская стрелялка/RPG. Рекомендуется любителям всего необычного и по-настоящему хардкорового. Другой такой игры вы на Dreamcast не найдете.	
	Михаил Разумкин	7	Упрощенный вариант Star Control, в котором основное место уделяется сражениям и выполнению нехитрых миссий. Графика довольно простая, зато игровой процесс очень захватывает, так что сложно оторваться.	
Bangaioh 	Сергей Амирджанов	8	Культовый шутер от культовой команды Treasure. Не беда, что графика устарела еще пять лет назад, ведь этот жанр славится прежде всего продуманностью игрового процесса и качественным дизайном. Всего этого в Bangaioh хватает.	26
	Дмитрий Эстрин	7	Напоминает, по крайней мере, сотню шутеров, которые появлялись в конце восьмидесятых - начале девяностых.	
	Борис Романов	6	Ужасная графика и великолепный, хотя и древний, как мир игровой процесс, не сделали из очередной двухмерной стрелялки от Treasure мегасуперхит. Игра исключительно для фанатов Treasure.	
	Михаил Разумкин	5	По неясным причинам расхваливаемый классический шутер с лева на право с убогой графикой, место которому лишь в разделе bonus game, как sega swirl.	
Berserk 	Сергей Амирджанов	6	Красивый, жестокий, черезмерно короткий и примтивный Action по мотивам известных японских комиксов. Можно с удовольствием пройти за час и спокойно забыть.	26
	Дмитрий Эстрин	6	Первое, что бросается в глаза - безумно много крови. Однако это еще не значит, что игра получилась хорошая...	
	Борис Романов	7	Короткая, но безумно стильная и красивая (а также чрезмерно кровавая) драка-ходилка по мотивам японского комикса. Великолепные заставки на движке, а также готический сюжет, помогают простить этой игре большинство ее недостатков	
	Михаил Разумкин	7	Digital coomics, как называют его сами создатели обладает великолепнейшей графикой, и простым gameplay'ем что собственно от него и требуется.	
Blue Stinger 	Сергей Амирджанов	7	Как первый клон Resident Evil на новой Sega'вской платформе заслуживает внимания и уважения. Местами красивый, а местами интересный, Blue Stinger все-таки не дотягивает до уровня настоящего хита благодаря пробелам в сюжете, тупой озвучке и несуразной работе камеры.	27
	Дмитрий Эстрин	6	Интересно, что бы говорили критики об этой игре, если бы она появилась не так скоро после выхода самого Dreamcast? А так, конечно, игровой дефицит добавил пару очков в пользу весьма средненькой по всем параметрам игры.	
	Борис Романов	7	Наивная, но, на удивление талантливая попытка маленькой японской студии померится силами с Capcom в деле производства клонов резидента. Попытку можно смело назвать успешной.	
	Михаил Разумкин	7	Довольно удачное, полностью трехмерное подобие Resident Evil, но с более японским сюжетом.	
Carrier 	Сергей Амирджанов	4	Еще одна бездарная попытка повторить Resident Evil в 3D, на этот раз практически без сюжета, без дизайна и с графикой уровнем чуть повыше PlayStation. Это чудо сейчас еще и переводят на PS2.	21
	Дмитрий Эстрин	4	Отстойный результат глупой попытки сделать свой Resident Evil. На экране по большей части ничего не видно.	
	Борис Романов	7	Плохой дизайн и средняя графика очень мешают по достоинству оценить эту работу издательства Jaleco. Стоит отметить, что многим она все-таки пришлась по душе.	
	Михаил Разумкин	6	Полная копия Resident Evil, рекомендуется исключительно поклонникам жанра.	
Chu Chu Rocket 	Сергей Амирджанов	9	Парадоксально затягивающая и напряженная стратегия в реальном времени с участием мышей, котов, ракет и лабиринтов. Куча головоломок и море веселья в multiplayer-режиме.	36
	Дмитрий Эстрин	8	Динамичный puzzle с участием котов, мышей и ракет... Chu Chu Rocket был весьма свежей игрой, которая очень быстро образовала вокруг себя круг фанатов. Есть всего два недостатка. Слегка отсталая графика. И, самое главное, ЧЕРЕСЧУР азартный многопользовательский режим.	
	Борис Романов	9	Гениальный паззл (стратегия в реальном времени и action в одном флаконе), в котором кроме примитивной графики, которая для этого жанра не важна, придраться больше не к чему. Захватывает надолго и лучше любого файтинга и RTS.	
	Михаил Разумкин	10	Удивительная по простоте и продуманности головоломка, предлагающая как раздумье в одиночку, так и чумовой multiplayer.	
Climax Landers 	Сергей Амирджанов	6	Идеи пошагового Diablo со случайными подземельями не оставляют японских разработчиков. Climax Landers (Time Stalkers в США) обещали слишком много, а в результате мы получили все это слишком поздно, да и вовсе не в том объеме, как было обещано.	25
	Дмитрий Эстрин	6	Сложно сказать, что пытались изобразить разработчики, но само название игры говорит о многом.	
	Борис Романов	7	Несколько приятных на вид графических решений не спасли эту простенькую RPG от критики. Но играть в нее в течении нескольких часов все-таки можно, чего не скажешь о большинстве продуктов данного жанра.	
	Михаил Разумкин	6	Трехмерная PPG, которая не оправдала возложенных на нее надежд, хотя и имела немало пристойных графических решений.	
RE: Code Veronica 	Сергей Амирджанов	10	Блестящий пример грамотного, проработанного и интересного сиквела. О кризисе сериала Resident Evil можно практически забыть. Если, конечно, в создании следующих серий Capcom'у тоже будет помогать Sega ;-)	36
	Дмитрий Эстрин	8	Это просто Resident Evil. Кое-что исправлено, серьезно улучшена графика, все, наконец, трехмерное, красивый доработанный сюжет, два персонажа, для каждого свое прохождение и... и все. Жуткое управление и, минимум, нововведений в игровом процессе.	
	Борис Романов	9	Несмотря на затянутую середину игры, ее неудобное управление и заплесневелые принципы игрового процесса, не признать тот факт, что Code Veronica - это настоящий шедевр мы не можем.	
	Михаил Разумкин	9	Лучший из резидентов за всю историю серии. Без комментариев.	
Crazy Taxi 	Сергей Амирджанов	9	Уникальная и безумная игра, подсадившая на себя всю редакцию минимум на месяц. Такое удавалось еще только Soul Calibur'у и VF3tb.	35
	Дмитрий Эстрин	10	Суперпростая, суперяркая, супердинамичная гонка. Точнее, симулятор такси. Очень аркадный. Разработчикам стоило бы подумать о том, чтобы подольше удержать игроков за телевизором, а в остальном все практически идеально.	
	Борис Романов	8	Эта игра настолько бешеная (и затягивающая), что от нее очень быстро устаешь. Практически так же быстро, как от Тетриса, что, согласитесь, говорит само за себя. Если бы в ней было больше разнообразия, то она бы несомненно стала много лучше.	
	Михаил Разумкин	8	Игра, обладающая очень качественным графическим движком и просто сногсшибательным игровым процессом. Однако эти качества не мешают ей довольно быстро наскучить.	

D2



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Слишком уж философичное и миросозерцательное творение известного японского сумасшедшего может нравиться, а может и не нравиться. Весь вопрос в том, как вы относитесь к снегу, горам, мистическому сюжету и мееееедленному течению сюжета.
Дмитрий Эстрин	7	Как вам сказать... Если человек считает себя гением, это серьезно. Если он к тому же сумасшедший, это клиника. А, если он вдобавок ко всему делает игры, то получается в результате D2. Слегка затянуто, немного однообразно.
Борис Романов	7	Смесь D, Resident Evil и пошаговой японской RPG у супергения Kenji Eno получилась на любителя. Лично мне в ней больше всего не понравилось управление и анимация. В остальном все в ней сделано на самом высоком уровне.
Михаил Разумкин	7	Культовый проект одного из самых культовых личностей игрового мира Японии. Сильная затянутость сюжетной линии сводит на нет все преимущества. Чисто японский продукт.

28

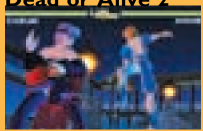
Dance Dance Revolution



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Танцевальный бум на любимом Dreamcast. Плясать можно, плясать нужно. А главное - это весело!
Дмитрий Эстрин	7	Игровой процесс заключается в топтание на коврике, которое напоминает танец под музыку. Если бы разработчики придумали бы что-нибудь пооригинальнее, было бы просто замечательно.
Борис Романов	7	Затягивающий симулятор танцев с просто ужасающей графикой, на которую, правда, во время игры никто не смотрит. Тем, кто не любит активные виды отдыха игра просто противопоказана.
Михаил Разумкин	6	Представитель одного из модных, но уже затухающих направлений танцулек с очень бедным графическим оформлением. Предназначена для увеселения друзей на вечеринках.

28

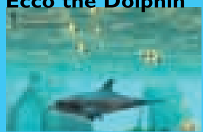
Dead or Alive 2



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Самая красивая игра на Dreamcast оказалась также одной из самых несбалансированных и непроработанных. К сожалению, смотреть на DOA2 значительно приятнее, чем в него играть.
Дмитрий Эстрин	8	К черту баланс! Даешь файтинг, в котором можно выиграть с помощью одного удара! Больше девочек! Лучше графику! Итог: Dead or Alive 2.
Борис Романов	8	Не до конца проработанная, но зато самая красивая драка на любой из платформ. К сожалению, гениальная работа программистов из Tecmo не способна скрасить абсолютно все узкие места ее игрового процесса.
Михаил Разумкин	9	По всем параметрам лучший представитель жанра на приставке, чтобы не говорили малолетние поклонники Capcom и Namco.

33

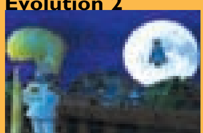
Ecco the Dolphin



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	6	Невероятно красиво, но скучно, слишком сложно и замороченно. Почему, ну почему из Ecco нельзя сделать красивую и незатейливую аркадку?
Дмитрий Эстрин	6	Первое впечатление: абсолютный восторг. Второе: абсолютное разочарование. Анимация моделей великолепна, спецэффекты заслуживают внимание, по крайней мере оригинальностью своего воплощения, в общем, графика шикарна. Игровой процесс - замороченное убожество.
Борис Романов	9	Чем больше в эту игру играешь, тем больше она нравиться. Те не менее, она местами слишком сложна, чтобы я смог порекомендовать ее каждому. Но зато в ней есть Атмосфера, чудесный дизайн, графика, анимация и великолепная музыка.
Михаил Разумкин	9	Спокойная, плавная игра под стать обыгрываемой морской тематике. Чистой воды квест с очень красивой графикой и колоритным главным героем.

30

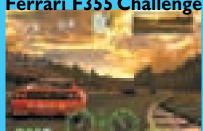
Evolution 2



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	5	Сиквел первой RPG на Dreamcast значительно продвинулся вперед по сравнению со своим предшественником. Но даже в таком виде уже оказался никому не нужен.
Дмитрий Эстрин	4	Скучная ролевушка с глупым сюжетом - по-моему, ничего хуже быть не может.
Борис Романов	6	Если не считать только что вышедшую Grandia 2, эта игра является одной из лучших RPG для новой платформы от Sega. Такое положение дел нужно срочно менять.
Михаил Разумкин	7	Одна из первых RPG на Dreamcast с развитой боевой системой, главной особенностью которой осталась способность создавать структуру подземелий (где и происходят основные события игры) случайным образом.

22

Ferrari F355 Challenge



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	10	Лучший автосимулятор на планете. Реалистичность, которая не мешает игровому процессу. Реальные трассы, которые выучиваешь в нюансах. И огромное наслаждение трудной, но честной победой над дорогой.
Дмитрий Эстрин	9	Было бы сложно назвать гонку, которая была бы лучше Ferrari F355. С другой стороны некоторые нарекания вызывает организация игрового процесса. Аркадная природа симулятора дает о себе знать.
Борис Романов	8	Это не игра - это симулятор. Причем, замечу, симулятор всего лишь одной модели автомобиля, пусть и, наверное, самой лучшей. Было бы в ней больше игрового процесса и цены бы ей не было.
Михаил Разумкин	8	Очень странный проект самого гениального японца. Полный симулятор Ferrari F355, ни больше ни меньше. Им надо оснастить школы подготовки гонщиков, но ни как не магазины видеоигр.

35

Fur Fighters



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Игра от создателей будущего супершедевра (соответственно, Bizarre Creations и Metropolis Street Racer) оказалась добротным, прикольным, но сильно уступающим PC'шным аналогам сетевым шутером.
Дмитрий Эстрин	7	Веселая прикольная аркада с яркими персонажами и динамичным игровым процессом. Если бы разработчики подумали бы еще чуть-чуть об управлении, все могло бы получиться, впрочем, значительно лучше.
Борис Романов	7	Прикольная стрелялка с жутким Turok-образным управлением. Могла бы быть много лучше, если бы разработчики решили ее проблемы с камерой и управлением.
Михаил Разумкин	8	Оригинальная находка в жанре FPS, где страшных чудовищ заменили милые на вид, но вооруженные до зубов зверюшки. Особенно интересен многопользовательский режим.

29

Get Bass



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Если перевести рыбалку в виртуальное русло, то значительно веселее она все-таки не становится. Впрочем, фанатам заложить за воротник....хммм... пару рыбешек красивейшая Sega вская симуляторина наверняка понравится.
Дмитрий Эстрин	7	Прикольно. Довольно-таки необычно. С другой стороны сидеть с удочкой перед телевизором... По-моему, перебор.
Борис Романов	8	Лучшая виртуальная рыбалка в мире, которую можно по-настоящему оценить только купив для нее удочку. Тем не менее, она слишком коротка и однообразна, чтобы стать чем-то действительно выдающимся.
Михаил Разумкин	7	Рыбная ловля, она и в Африке... Красивая графика, проект исключительно для любителей провести несколько часов за удочкой... перед телевизором.

29

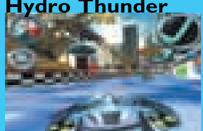
House of the Dead 2



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Продуманный до мелочей и удивительно интересный (и впридачу, сложный, собака) световой тир от AmI - лучшее сопровождение к Dreamcast-овскому пистолету.
Дмитрий Эстрин	8	Такие игры не должны быть, черт возьми, сложными. Это мешает получать удовольствие от процесса. Во всем остальном House of the Dead 2 был великолепен.
Борис Романов	9	Определенно самый интересный на сегодняшний день шутер с пистолетом. Великолепный дизайн, отличная графика и продуманный, а также разнообразный игровой процесс, сделали из нее настоящую классику жанра.
Михаил Разумкин	8	Лучший, хотя и сильно переусложненный виртуальный тир по отстрелу всеми любимых зомби. Я не видел ни одного человека, кто бы с обычным пистолетом прошел его до конца.

33

Hydro Thunder



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	6	Симпатичная гоночка на катерах, выпущенная Midway к премьере Dreamcast в Америке - лишь жалкая тень появившегося еще в 1996 году сногсшибательного WaveRace. Похоже, что эта корона водных видов спорта останется у Nintendo навсегда.
Дмитрий Эстрин	6	Гонки на катерах, удивляющие разнообразием игрового процесса и отсутствием какой-либо фишки, которая могла бы увлечь человека хотя бы на несколько часов.
Борис Романов	6	Американские гонки по воде от Midway. Свои тридцать минут удовольствия предоставляет игрокам практически идеально.
Михаил Разумкин	6	Посредственная гоночка на ракетных катерах, выполненная в традициях создателей Mortal Kombat.

24

Jet Set Radio



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	10	Лучшее, что можно было придумать из комбинации граффитти+ролики. У создателей игры команды Smilebit явно не все дома, но зато и проект их получился ярким, запоминающимся и сверхстильным. В американской версии ждем еще одного бонус-города.
Дмитрий Эстрин	9	Дизайн, конечно... Ничего такого никогда еще не было. Да и симулятора роликов я также вспомнить не могу. Опять-таки раздражает высокая сложность и некоторое однообразие игрового процесса, которое рассеивается за счет общей динамики.
Борис Романов	9	Одна из лучших игр года, если не десятилетия, подпорченная лишь дурацкими боссами и некоторыми проблемами с камерой. Однозначно самое яркое и оригинальное творение Sega для своей приставки, которому не хватает до статуса супершедевра лишь пары мелких штрихов.
Михаил Разумкин	10	Стильный дизайн, великолепный gameplay, интерактивный игровой мир. Шедевр, хит, в любом из аспектов, как обычно довольно холодно воспринятый широкой игровой общественностью.

38

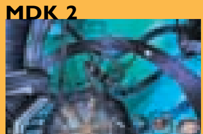
Maken X



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Для издательства Atlus дизайн - это все. Для игры Maken X тоже. Больше ничего там не ищите, даже не пытайтесь. Персона, прийди!
Дмитрий Эстрин	6	Дизайн - это, вне всяких сомнений, хорошо. Особенно, когда хороший. Но, когда он отличается, мягко говоря, своеобразием, и, вдобавок не подкреплен соответствующей графикой, получается, как минимум, некрасиво. А если не считать дизайна, Maken X ничем больше не выделялся.
Борис Романов	8	В меру продуманный игровой процесс вкупе с просто поразительным дизайном (таких врагов и героев вы никогда не видели!!!) сделали из простенькой бродилки от первого лица нечто замечательное.
Михаил Разумкин	7	Стильный FPS, созданный человеком, ответственным за дизайн мистической RPG про японских школьников Persona. Что касается игры...

28

MDK 2



Автор	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Команда Bioware, как ни старалась, все-таки не смогла повторить успех дикой команды Shiny, в свое время создавшей шедевр игрового сюра. MDK2 - просто хороший action с немного вымученными ироническими хохмами.
Дмитрий Эстрин	8	Ну, допустим, первая часть игры была лучше. Значит ли это, творение Bioware не имеет никакого права на успех? Конечно, нет. Расслабьтесь и получайте удовольствие!
Борис Романов	7	Как это не печально, но MDK 2 не стал тем Событием, которого мы все так ждали от команды Bioware. Как бы мы не ругали Дэвида Перри из Shiny, но, все-таки, его таланта этой игре явно не достает.
Михаил Разумкин	7	Полностью трехмерный вариант известной игры, абсолютно ничего не изменивший в игровом процессе, за исключением появления еще двух играбельных героев.

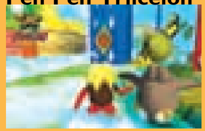
29

Marvel vs. Capcom 2



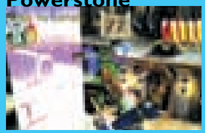
Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Очень красивый 2D-файтинг, с битвами 3 на 3, трехмерными задними планами и классическим игровым процессом. Плюс аж 56 героев. Лучше может быть только SNK vs. Capcom.
Дмитрий Эстрин	7	На любителя. Мне оценить графические прелести Marvel vs. Capcom не удалось. Игровой процесс, в общем, забавен. Героев, в принципе, много. Игра, на самом деле, обычна, хотя местами и ненормальна. Противоречивая вещь...
Борис Романов	9	Если не считать выходящего в ближайшие дни супешедевра в лице Capcom vs. SNK, то эту игру можно смело назвать Самым Главным Двухмерным Файтингом. 56 героев и тройные tag'и сделали свое черное дело.
Михаил Разумкин	8	Квинтэссенция всего что мог выдать на гора создатель Street Fighter и на что могут быть способны плоские драки вообще. Осталось лишь дождаться Capcom vs. SNK и тогда этот жанр можно официально закрыть.
Итого	**32**	

Pen Pen Triicelon



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Очень японская игра. Не совсем гонка, но наперегонки. Не совсем пингвины, а иногда даже и совсем не пингвины. Вроде бы, не слишком технически продвинутая, но очень симпатичная. Фраза года: Надо не грести крыльями, а... ГРЕСТИ! КРЫЛЬЯМИ!
Дмитрий Эстрин	8	Отличная игрушка. Можете себе представить оригинальный Mario Karts? Pen Pen Triicelone полностью соответствует сему определению. Красиво, ярко, динамично и очень весело.
Борис Романов	7	Если бы не несбалансированный режим игры для нескольких человек, то из Pen Pen мог бы получиться чуть ли не шедевр. Вместо этого мы получили интересную и оригинальную гонку, что тоже, в общем, неплохо.
Михаил Разумкин	7	Забавные детские гонки, где в качестве персонажей выступают существа, прародителями которых явно были пингвины. Достойный ответ расплодившимся в последнее время всевозможным картингам.
Итого	**29**	

Powerstone



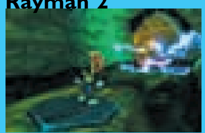
Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	PowerStone для дизайнеров Capcom - это отдушина, на которой можно испытывать новые идеи в игровом процессе, содержании и форме. Плюс ко всему, довольно-таки удачная.
Дмитрий Эстрин	8	Интерактивный файтинг от Capcom. Не особенно много героев, мало арен. В целом, красиво и порой захватывающе интересно.
Борис Романов	8	Первая попытка создать полностью трехмерную драку у Capcom явно удалась почти на все 100 процентов. Игровой процесс у нее оказался довольно интересным, хотя и не до конца проработанным.
Михаил Разумкин	7	Попытка все той же Capcom отойти от привычных направлений. Трехмерная трака с тремя ударами, где в качестве оружия можно использовать любой предмет интерьера. На любителя.
Итого	**31**	

Powerstone 2



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	9	Вторая часть игры совсем не похожа на первую и гораздо интереснее. Особенно вчетвером.
Дмитрий Эстрин	9	Вторая часть интерактивного файтинга от Capcom получилась значительно лучше. Больше героев, больше арен. Ни с чем несравнимый режим многопользовательской игры, поражающий обилием возможностей.
Борис Романов	7	Продолжение революционной драки стало еще более революционным, хотя, по-моему, менее интересным, и это несмотря на наличие в ней режима игры для четырех человек.
Михаил Разумкин	8	Игра, над которой явно работали намного больше чем над первой частью. Режим одного игрока по-прежнему ничего из себя не представляет, хотя бы по причине кэпкомовских боссов. Зато multiplayer просто великолепен.
Итого	**33**	

Rayman 2



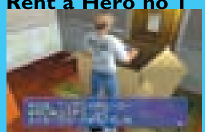
Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	UbiSoft овский Rayman никогда и нигде не выглядел и не игрался так хорошо, как на Dreamcast. Впрочем, традиционных и не слишком выразительных платформеров мы уже наелись достаточно.
Дмитрий Эстрин	7	Rayman в полном 3D. Графика хороша, даже местами великолепна, но дело портит традиционный примитивный игровой процесс и неудовлетворительная работа камеры.
Борис Романов	7	Очень-очень-очень красивая игра, в которую, собственно говоря, играть не очень и хочется. Зато ее можно показывать друзьям и гордиться за свою новую консоль.
Михаил Разумкин	7	Такой же красочный, такой же спокойный платформер, как и его плоский предшественник. Графический движок игры выдает практически все эффекты на которые способен Dreamcast.
Итого	**28**	

Ready 2 Rumble



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Юмористический аркадный симулятор бокса от Midway стал одной из самых популярных игр на премьере Dreamcast в Америке, и вполне заслуженно. Особенную радость доставляют синяки и шишки, наставляемые друг другу бойцами.
Дмитрий Эстрин	8	Еще один прорыв в жанре файтингов. Веселый и динамичный симулятор бокса. Единственный недостаток - однообразный игровой процесс, который очень быстро приедался.
Борис Романов	7	Сначала этот аркадный бокс всем нравится. Потом быстро надоедает. Скорее всего нужно быть американцем, чтобы действительно оценить все его достоинства.
Михаил Разумкин	6	Аркадный бокс лишенный бланса игроков и весь сказ. Не приемлемая для одного игрока, игра преображается, когда играешь вдвоем (особенно под пиво).
Итого	**29**	

Rent a Hero no 1



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	6	Пародия на Action/RPG, созданная членами команды Am2, некогда сделавшими Spikeout. Все играют на Creamcast, носят костюмы динозавров и дерутся, как в настоящем файтинге, а главная забота - это чтобы у супермена не сели батарейки. Смешно, весело, но слишком много японского.
Дмитрий Эстрин	6	Бред какой-то. Готов согласиться с тем, что посвященным игра покажется очень смешной, но, в целом, в Rent a Hero больше странного, чем смешного.
Борис Романов	7	Одна из самых странных игр последнего времени, которую очень сложно засунуть в какой-нибудь жанр. Полностью проникнуться ее атмосферой мешает языковой и культурный барьер.
Михаил Разумкин	6	Еще один продукт рассчитанный исключительно на японскую аудиторию, очень странно что игра вообще попала в эту статью. RPG не RPG, Action не Action, квест не квест. Одним словом японская игра с японским супергероем.
Итого	**25**	

Sakura Wars



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Ремейк самой популярной игры на Saturn обозначил возвращение сериала в новом поколении. Играть интересно даже несмотря на обилие японск ого текста: сочетание пошаговой стратегии на роботах, адвенчуры и традиционного японского симулятора девочек работает безотказно.
Дмитрий Эстрин	7	Надо было видеть, как весь наш редакторский состав (за моим скромным исключением) радовался игровым прелестям Sakura Wars. При полном незнании японского и невразумительной графике. Вынужден признать, что что-то в игре есть, но сейчас вроде бы 2000 год...
Борис Романов	10	Шедевр - он и в Африке шедевр. Пройдя эту переведенную с Сатурна пошаговую стратегию/RPG на одном дыхании, я получил от нее столько удовольствия, сколько не получал ни от одной другой игры в этом жанре.
Михаил Разумкин	9	Игра, соединившая в себе три самых любимых в Японии жанра: RPG, пошаговая стратегия на роботах и симулятор отношений с девочками. Жаль, что мы еще долго не увидим подобные проекты даже на английском языке.
Итого	**34**	

Samba De Amigo



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	10	Гениальная музыкальная авантюра команды SonicTeam заставляет вас, как последних дураков трясти маракасами под заводные латинские ритмы, без остановки, пока не отвалятся руки. Настоящий шедевр.
Дмитрий Эстрин	10	Я не встретил пока еще ни одного человека, которому бы не понравилась эта игра. Веселая до безумия она покорила всех нас.
Борис Романов	8	Если бы за эту игру не приходилось платить более 100 долларов, то я бы без тени сомнения поставил бы ей макимальную оценку. Таких по-настоящему гениальных музыкальных игр мы не видели никогда.
Михаил Разумкин	8	По-моему самая удачная из всех танцулек, попавшая в струю внезапного интереса к латиноамериканской музыке. А решение с маракасами можно вообще назвать новаторством.
Итого	**36**	

Sega GT



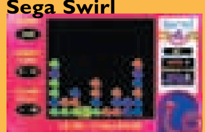
Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	6	Комплексная, красивая, сложная и на 100 процентов слизанная с Gran Turismo гонка, которой лучше бы не было. Такую Sega мы видеть не хотим, клоны у них получаются неяркие...
Дмитрий Эстрин	7	Нормальная гонка. Очень веселит тот факт, что даже названием разработчики пытаются противопоставить сию игру несчастной Gran Turismo 2000.
Борис Романов	9	Море игрового процесса, вкупе с более чем приличной графикой, физикой и интерфейсом сделали из, казалось бы, тупого клона Gran Turismo, действительно замечательную игру.
Михаил Разумкин	8	Долгожданный и возможно несколько запоздалый ответ Sega на плейстейшеновские Gran Turismo. Красивая графика, стандартный для поджанра игровой процесс. Viva la GT.
Итого	**30**	

Sega Rally 2



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Испорченная злосчастными Windows CE, но все равно почти гениальная раллийная гонка была нашей единственной радостью весной 1999 года. Тогда с играми на Dreamcast еще было туго.
Дмитрий Эстрин	8	Одна из лучших гонок, причем не только на Dreamcast. Сбалансированный игровой процесс заставлял просиживать за телевизором часами.
Борис Романов	8	Первая работа Smilebit на Dreamcast (перевод SR2 с игровых автоматов) оказалась для своего времени действительно отличной игрой. Тем не менее, лежащие в ее основе аркадные принципы построения игрового процесса сильно ограничили срок ее жизни.
Михаил Разумкин	8	Лучшая раллийная гонка на видеоприставках, достойным конкурентом которой может служить лишь Collin Mc Rae Rally на PlayStation. Множество лицензированных автомобилей, достаточное количество трасс, достойная графика.
Итого	**31**	

Sega Swirl



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Гениальная головоломка, способная встать в один ряд с Тетрисом и Color Lines
Дмитрий Эстрин	7	Если вы умеете считать, а также у вас есть чувство логики, то игрушка вам понравится. Раздражает то, что установление рекорда во многом зависит от банальной случайности.
Борис Романов	7	Бесплатная головоломка, поставляемая, если мне не изменяет память, с каждым американским Dreamcast'ом, способна увлечь надолго. Но не навсегда.
Михаил Разумкин	8	Bonus Game, еще одна гениальная головоломка, наиболее близкой к которой можно считать Collums или писишные Lines. Не менее гениальное решение комплектовать ею броузер для Dreamcast лишь дополняет картину.
Итого	**30**	

Shenmue



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	10	Демо-версия суперщедевра еле-еле уместилась на 3 GD-ROM-ах. Причем это и правда демо-версия (тонко обзываемая 1-й частью), настоящие прелести нас ждут впереди. Впрочем, уже за то, что мы получили, можно выдать все игровые призы, какие только найдутся.
Дмитрий Эстрин	10	Просто лучшая игра современности. Разработчики умудрились не допустить ни одной сколь-нибудь значимой ошибки. При том, что сама игра огромна.
Борис Романов	10	Прорыв на всех фронтах. Революция по всем показателям. Гениальная работы сотен художников, программистов, композиторов и бета-тестеров наконец-то принесла Sega долгожданную сугубо приставочную суперигру, которой может позавидовать каждый.
Михаил Разумкин	10	Комментарии излишни. Квест/RPG просто наводненная революционными решениями, в сочетании с завораживающей графикой, создающая ощущение существования живого виртуального мира.
Итого	**40**	

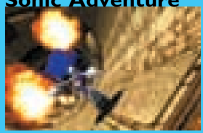
Shotokou Battle 2



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	В отличие от Power Stone, здесь разницы между сериями кроме графического рывка, практически нет. Ну, трассы стали длиннее. Впрочем, на оригинальности игровой концепции это совсем не отразилось.
Дмитрий Эстрин	7	От первой части мало чем отличается, но драйв и общая динамика все равно заставит вас задержаться на лишний часок перед телевизором.
Борис Романов	8	Интересная, хотя и не до конца отполированная гонка/драка/RPG от небольшой команды Genki радует не только своей графикой, но и игровым процессом. Если бы он был менее монотонным - цены бы ему не было.
Михаил Разумкин	7	Продукт скрещивания драк и гонок с графикой, позаимствованной из GT. Очень интересная находка.

29

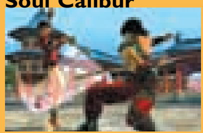
Sonic Adventure



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	9	Забагованный, изобилующий несуразностями и почти неиграбельными персонажами, все равно Sonic Adventure абсолютно гениален. Ведь именно эта игра как никакая другая смогла продемонстрировать нам весь потенциал игровых машин нового поколения.
Дмитрий Эстрин	8	Яркое шоу. Подобную аркаду до выхода Dreamcast просто нереально было вообразить, но вот он - Sonic Adventure. А ведь, казалось бы, все уже давно придумано.
Борис Романов	9	Sonic Adventure до сих пор поражает своим дизайном и графикой. Тем не менее, до статуса Shenmue ему все-таки очень далеко. Но встать в один ряд с Final Fantasy ему не составит никаких проблем.
Михаил Разумкин	9	Ура, Sonic стал трехмерным и не потерял при этом своей сверхзвуковой скорости. Игра настолько разноплановая, что даже не хочется описывать все жанры, которые она вмещает. Дополняет все великолепие космический дизайн остатков Team Andromeda.

35

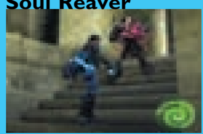
Soul Calibur



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	9	Великолепно сбалансированный, графически безупречный и отточенный до блеска механизм Soul Calibur вывел второстепенный сериал в строю Namco в лидеры жанра файтинга. Никакой Tekken не сравнится.
Дмитрий Эстрин	9	Безумно красиво, относительно сбалансировано, но, на мой личный вкус чересчур аркадно для серьезной игры.
Борис Романов	9	Стиль, красота, простота и в меру продуманный игровой процесс сделали из Soul Calibur'a намного более интересный продукт, чем тот же Tekken. Однако это не спасает его от статуса суперпопсы этого жанра.
Михаил Разумкин	9	Еще один достойный представитель драк на Dreamcast. Обладая очень красивой графикой, простым и отточенным игровым процессом, игра без труда затыкает за пояс все Tekken-ы вместе взятые.

36

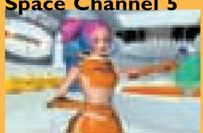
Soul Reaver



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	7	Даже посредственный (но вполне удовлетворительный) порт очень хорошей игры непременно будет очень хорошей игрой. Правило. Можете заучить и цитировать...
Дмитрий Эстрин	7	3D-action с видом от третьего лица. Стильный, красивый, динамичный. По-моему, чрезвычайно большая редкость.
Борис Романов	8	Отличная игра от Crystal Dynamics получила на Dreamcast второе рождение. Всем поклонникам приключенческих игр настойчиво рекомендуется попробовать эту игру.
Михаил Разумкин	9	Лучший представитель жанра action, изданный пресловутой Eidos, после первого Tomb Raider. Великолепная графика, интересный сюжет и выверенное управление. Причем версию для Dreamcast можно по праву считать лучшей.

31

Space Channel 5



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	9	Затягивающая музыкальная феерия с супергероиней, способной дать любой виртуальной диве сто очков форы в любом состязании. А еще там есть босс второго уровня.
Дмитрий Эстрин	8	Как уже говорилось, Space Channel 5 меньше всего похож на игру. Модная, стильная фишка. На экран стоит смотреть только для того, чтобы поддерживать счастливое состояние духа. А вообще успешно играть можно, отвернувшись.
Борис Романов	7	Героиня - просто супер. Стиль и музыка - на десять баллов. Но, как я уже говорил в своей рецензии, Space Channel 5 не является игрой. Это, скорее, сувенирная продукция. Хорошо хоть высококачественная.
Михаил Разумкин	8	Интерактивная развлекаловка, созданная в стиле космических опер семидесятых. Для создания которой было применено очень интересное графическое решение, когда на фоне работающего "мпега", движутся трехмерные объекты.

32

Super Magnetic Neo



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	На редкость притягательное платформенное творение с игровым процессом от Crash Bandicoot, вариациями на тему магнетизма и безумным дизайном.
Дмитрий Эстрин	7	Забавная аркадка, разработчики которой умудрились сделать игровой процесс оригинальным. Однако быстрый рост уровня сложности отбивает желание сидеть перед телевизором где-то уже в середине.
Борис Романов	6	Очень сложная платформа в стиле Crash Bandicoot. От Genki, а это значит, что ее графика, мягко говоря, на высоте. Все остальное в этой игре, к сожалению, стандартно.
Михаил Разумкин	6	Детский платформер, выполненный в традициях Crash Bandicoot, но с более оригинальным геймплеем.

27

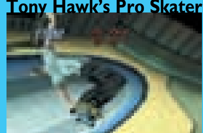
Tomb Raider 4



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	5	Очень плохой порт средней во всех отношениях игры непременно будет... понятно чем. Тоже правило.
Дмитрий Эстрин	5	Порт Tomb Raider 4 на Dreamcast... Комментарии нужны?
Борис Романов	4	Игра тормозит и при этом выглядит не намного лучше чем на PlayStation. Более того, испорченное управление делает ее практически неиграбельной.
Михаил Разумкин	6	Самая удачная попытка возродить когда-то хитовый проект. Увы, для меня вновь провалившаяся из-за бездарного управления.

20

Tony Hawk's Pro Skater



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	10	И без того гениальный Tony Hawk на Dreamcast и выглядит, и играется попросту великолепно. Аналоговое управление идеально, а графика оставляет более, чем приятное впечатление. Портированием занималась чуть ли не левая команда разработчиков...
Дмитрий Эстрин	9	Один из самых удачных портов за всю историю игровой индустрии. А игра сама по себе великолепна.
Борис Романов	8	Серость дизайна, к сожалению, перешла и в эту версию великолепного Tony Hawk'a. И это, скорее всего, является единственной причиной того, что данный продукт у меня до сих пор вызывает смешанные чувства.
Михаил Разумкин	8	Самый лучший во всех отношениях симулятор скэйтинга.

35

Toy Commander



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	6	Интересный, но по-европейски набитый явными и неявными ошибками разработчиков симулятор игрушечных самолетиков, машинок, паровозиков, ракет и прочей подручной утвари, на которой необходимо выполнять всевозможные миссии, в основном по хозяйству.
Дмитрий Эстрин	6	Сравнительно обычная игрушка, концепцию которой после десятков Army Men ов, никак нельзя назвать оригинальной.
Борис Романов	7	Несбалансированная взрослая игра в детской упаковке от французской команды разработчиков No Cliche (бывшей Adeline), включающая в себя леталку, стратегию и стрелялку, правда немного в неудобоваримой пропорции.
Михаил Разумкин	6	Странная игра, самая близкая аналогия, что приходит на ум - Army Men от 3DO. Управляйте игрушками и выполняйте некие миссии.

25

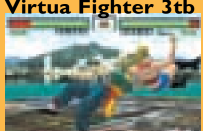
Typing of the Dead



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	8	Гениальная задумка Smilebit - не стрелять,.а запечатывать зомбаков всякими словами насмерть. Наполовину игра, наполовину - тренировалка слепого метода печати, Typing of the Dead навсегда остается в районе первого места в списках безумных японских затей.
Дмитрий Эстрин	8	Самый невероятный римейк шутера. Вместо пистолета в руках - клавиатура. Вместо прицеливания и нажатия на спусковой крючок, следует быстро набирать появляющиеся на экране слова. Жаль, что они японские...
Борис Романов	7	Японский язык - вот главная причина того, что этот проект от Smilebit получает у меня довольно среднюю оценку. Все дело в том, что без его знания пройти в ней одного из боссов не представляется возможным.
Михаил Разумкин	6	Ремейк уже описанного выше виртуального тира, но с более чем оригинальным решением убийства монстров. Для чего требуется вовремя напечатать слово, на прилагаемой к игре клаве. Браво Smilebit.

29

Virtua Fighter 3tb



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	9	Самый совершенный файтинг многим не нравится из-за сложности комбинаций и необходимости долгого обучения. На освоение в совершенстве одного персонажа потребуются долгие месяцы. Это - элита жанра. Ей не обязательно быть изящной и красивой...
Дмитрий Эстрин	10	Это не файтинг, это шахматы в реальном времени. Игра совершенна своим балансом. Незначительные недостатки и несколько багов серьезного человека никак не смогут оттолкнуть от игры.
Борис Романов	10	Последняя трехмерная Драка, которая с гордостью завершила жизнь когда-то безумно популярного жанра, была переведена на Dreamcast немного коряво. Тем не менее, на красоте и гениальности ее игрового процесса это ничуть не сказалось.
Михаил Разумкин	8	Бесспорно самый лучший трехмерный файтинг на игровых автоматах претерпел ряд изменений при переводе на приставку, причем далеко не в лучшую сторону. Однако, для любителей серьезной и чистой игры он по прежнему может считаться лучшим.

37

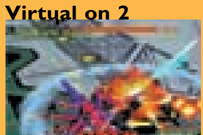
Virtua Striker 2



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	6	Очень популярный в Японии аркадный футбольный симулятор был насмерть затоптан европейскими игровыми журналистами, а нам хоть и понравился, но в действительности, кроме графики, ничего особенного из себя не представляет.
Дмитрий Эстрин	6	Симулятор футбола, который больше предназначен для разглядывания, чем для игры.
Борис Романов	8	Яркая, доступная, но, при этом, глубокая игра про футбол, которая не является симулятором этого вида спорта. Последнее может отпугнуть от нее одних, но зато привлечь к ней других игроков.
Михаил Разумкин	8	Самый любимый в Японии симулятор футбола. Он, конечно не такой симуляторный, как шедевры от EA. Но и трех кнопок с избытком хватает, чтобы забивать зрелищные голы в ворота изощренного в игре AI.

28

Virtual on 2



Рецензент	Оценка	Комментарий
Сергей Амирджанов	9	Великолепно сбалансированный файтинг от Am3 - лучший подарок любому фанату роботов. Управлять джойстиком не сложно, а сверхсложно (полная трехмерность, все-таки), поэтому лучше разориться на спецконтроллер twin stick. Если отыщете, конечно ;-)
Дмитрий Эстрин	8	Дизайн, общая динамика, спецэффекты - все это, конечно, просто замечательно. Но проблемы, возникающие с управлением, по-моему просто непростительны.
Борис Романов	9	Самая хардкоровая игра на свете. Только дурацкий Dreamcast'овский джойстик, а также ее неубиваемые боссы, мешает полностью насладиться всеми ее несомненными достоинствами.
Михаил Разумкин	8	Вторая часть культовых поединков японских гигантских роботов. Шикарная графика, захватывающий игровой процесс. Однако, зачастую не хватает нервов, чтобы вытерпеть несносный AI противника на протяжении всей игры.

34



Вот и закончилось лето. Традиционно мертвый сезон для игровой индустрии в этом году неожиданно порадовал нас массой долгожданных релизов, одним из которых стал Diablo 2. Игра, на которую возлагали надежды все, и в первую очередь ее создатели, на миг ослепительной звездой вспыхнула на игровом небосклоне... и тут же потускнела, поблекла. Выяснилось что эту звезду мы видели уже не раз, более того — успели исходить ее вдоль и поперек, полюбить и привыкнуть к ней.

Максим Заяц

WARCRAFT III

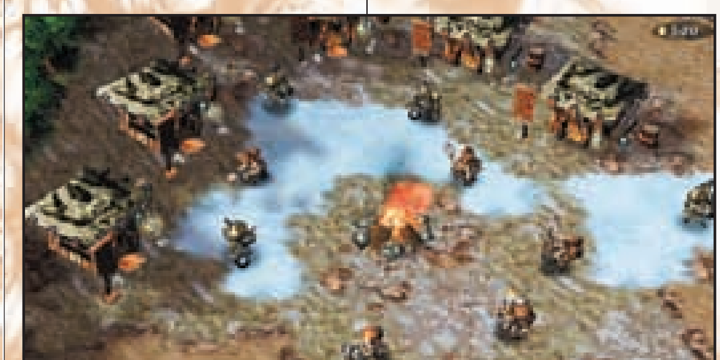
Вcase, если звезды зажигают — значит — это кому-нибудь нужно?

Шутка оказалась чересчур жестокой – одну и ту же звезду нам попытались продать во второй раз. Игру никак нельзя назвать неудачной, нет – просто это все тот же старый знакомый Diablo, слегка увеличившийся в объеме, но практически не изменившийся ни внешне, ни внутренне. А мы-то как раз ожидали чего-то нового... Новый сезон – пора новых надежд. Их теперь олицетворяет еще один грандиозный проект Blizzard – третья часть знаменитой стратегической серии Warcraft. История создания этой игры также включает в себя немало необычного. Давно уже потерян счет переносам даты релиза – казалось бы, вот-вот затянувшееся на несколько лет ожидание закончится и долгожданный диск каким-то волшебным образом вернет нас в наивно-восторженные девяностые, значительная часть которых прошла под знаменем Warcraft в бесчисленных сражениях людей и орков... но нет, снова не судьба, и ожидание превращается в вечность... За это время основная концепция игры успешно вернулась от неведомо-заманчивого нового жанра RPS к традиционной стратегии реального времени – чему по большому счету все были только рады. Однако, как пели небезызвестные привидения из замка Шпессарт: «Важнее всего результат», – а его на сегодняшний день мы всего лишь ждем, в очередной раз занося игру в список потенциальных хитов и готовя обзор новостей вселенной **Warcraft 3**.

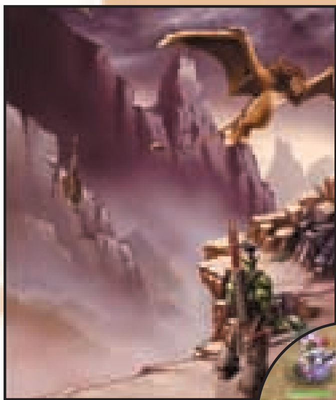




С чего это началось? Сюжет игры является логическим продолжением так и не увидевшей свет Warcraft Adventures. Прошло уже много лет с тех пор как Темный Портал, соединявший миры Azeroth и Draenor был уничтожен, а молодой орк по имени Thrall попал в плен к людям. Он жил, не оставляя надежды когда-нибудь стать свободным, и однажды удача улыбнулась ему. Thrall бежал, поклявшись отомстить людям, поработившем его. Среди загнанных в резервацию оркских племен ему удалось отыскать несколько кланов, каким-то чудом избежавших встречи с войсками Альянса. Для них Thrall стал новым Предводителем Орды – последней надеждой вернуть былое могущество великой расы. По крупицам собирая остатки утраченных знаний, оркам удалось восстановить древний шаманский культ, и они начали копить силы для борьбы со своим главным врагом – людьми. Однако в это время на сцене появились новые действующие лица. Разверзлись небеса, и на раздираемые гражданскими войнами и анархией земли Альянса в яростном блеске пламени спустился Пылающий Легион демонов. Вечные странники, обреченные скитаться из одного мира в другой, уничтожающие все на своем пути ради магической энергии, они наконец-то прибыли на Azeroth. Оркам и людям пришлось на время забыть о гордости, амбициях и завоеваниях и сражаться за свое право на жизнь. Однако и это еще не все. В тяжелые времена всегда находится некто, желающий возвыситься на несчастье других – пусть весь мир при этом катится ко всем чертям. Воспользовавшись подходящим моментом, отверженные мира Azeroth, нежить, поднакопив силы вступила в войну на правах четвертой силы. Но даже они не знали, какой враг ждет их впереди...



В этой войне сошлись пять противоборствующих сторон, четыре из которых уже известны нам на сегодняшний день – пять альянсов различных рас, сражающихся друг с другом за право господства над миром Azeroth. В первую очередь это, конечно же, люди. Во времена, когда рушатся старые союзы и предательство становится нормой, для исконных хозяев этих земель настают тяжелые времена. Однако армия людей все равно является наиболее сбалансированной и универсальной из всех противоборствующих сторон – в основном за счет того, что в нее входят существа самых разных рас и специализаций. Пехотинцы и конники, маги и воины, благородные рыцари и безродные ополченцы, гномы и эльфы – все они выступают на стороне Альянса, отстаивая свое право жить в мире Azeroth. Тем временем в сюжете игры основное внимание уделяется расе орков, у которой за прошедшее время произошел серьез-

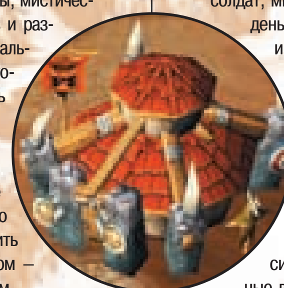




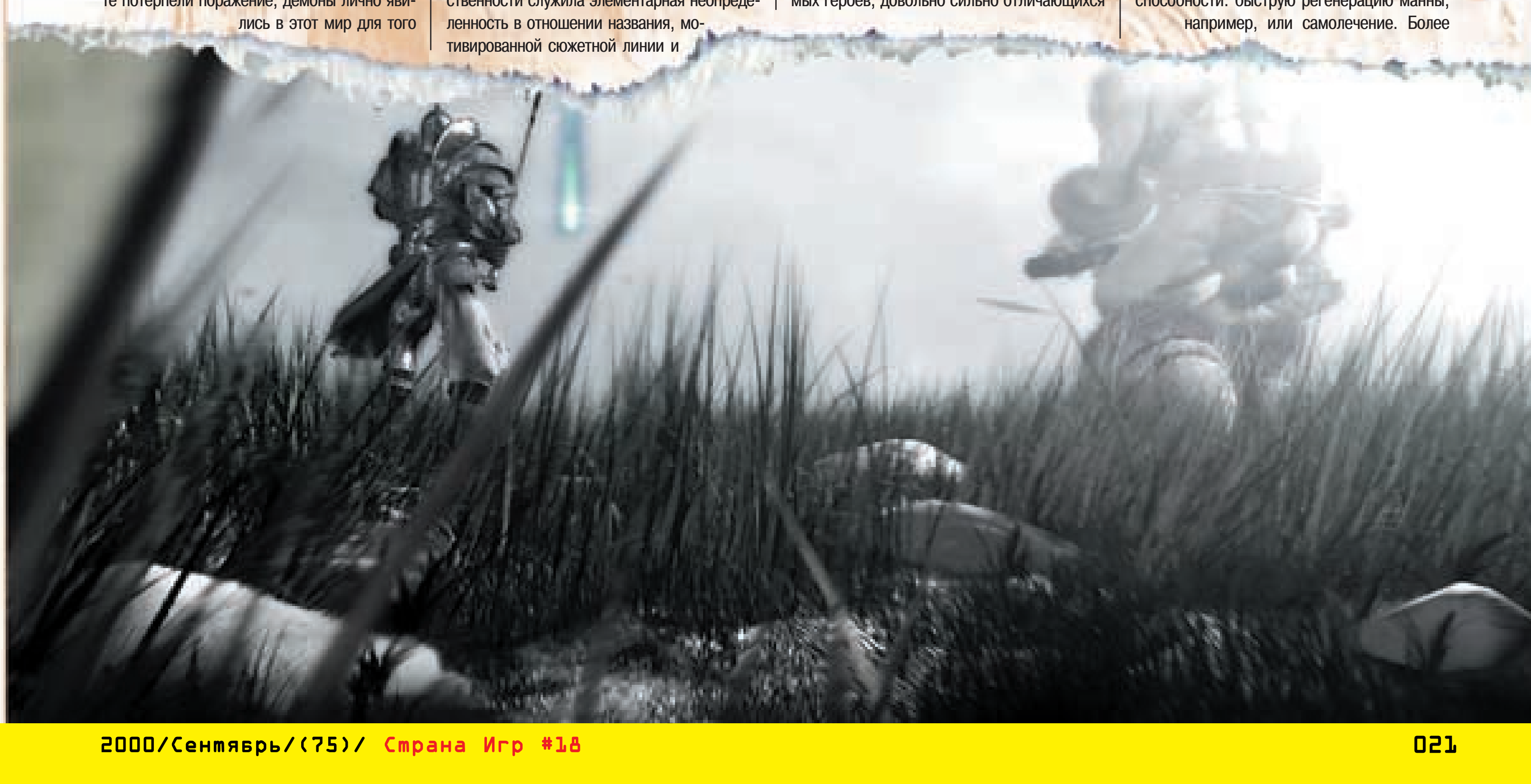




ный пересмотр жизненных ценностей. Первая и самая главная новость: орки больше не являются классическими «плохими парнями», грубыми и неразвитыми завоевателями – напротив, отныне они, можно сказать, сражаются за правое дело, мстя за годы позора и унижений. Более того, возрождение древнего шаманского культа позволило Орде, полагавшимся в основном на собственную силу, взять на вооружение магию и серьезно развить собственные колдовские навыки. Армия Thrall`a представляет собой далеко не столь разношерстную компанию, как Альянс – помимо орков в ней можно встретить лишь минотавров да различных полукровок – но это отнюдь не сказывается на ее воинском потенциале. Третью воюющую сторону представляют демоны Пылающего Легиона. Согласно сюжету, именно они некогда поработили орков и заставили их напасть на Azeroth, а когда те потерпели поражение, демоны лично явились в этот мир для того чтобы довершить начатое. Свою магическую энергию они получают в результате тотального уничтожения всего, что встречается у них на пути – нечего и удивляться, что поначалу союзников у Пылающего Легиона не имеется. Потом, разумеется, найдутся совсем уж законченные подлецы и циники, готовые ради выгоды наплевать на то, что родному миру грозит гибель – но таких будет немного, уверяю вас. Основу же огненной армии составляют могущественные демоны всех цветов и размеров. На сегодняшний день известны лишь два имени – Infernal и Demon Warlock – все остальные детали Blizzard упорно пытается удержать в секрете. Как, впрочем, и имя четвертой противоборствующей стороны. Существование этой загадочной расы до сих пор подтверждалось лишь словами разработчиков, однако целый ряд оговорок позволяет сделать вывод, что причиной такой таинственности служила элементарная неопределенность в отношении названия, мотивированной сюжетной линии и состава юнитов, преподнесенная впоследствии как хитрый маркетинговый ход. Наконец, пятая и последняя армия, вступившая в эту войну, почти целиком состоит из нежити. Некроманты и Рыцари Тьмы, мистические чудовища всех сортов и размеров и совершенно уникальные монстры, название которым смогли подобрать лишь сценаристы компании Blizzard. У нежити нет никаких высоких целей, зато есть очень большие амбиции и желание во что бы то ни стало заполучить господство над этим миром – или погибнуть вместе с ним.



Одной из уникальных особенностей **Warcraft 3** является наличие так называемых героев, довольно сильно отличающихся от обычных боевых юнитов. Пожалуй, этот элемент игры – единственное что осталось от былой задумки Blizzard всерьез скрестить стратегию с ролевой игрой. Как и обычных солдат, мы можем нанимать героев за деньги, однако у каждого из них имеется определенный набор бонусных навыков и характеристик, растущих по мере получения опыта. Только они способны выполнять различные игровые квесты, и только у них имеется небольшой inventory, позволяющий переносить и использовать полученные в результате предметы и артефакты. Разнообразные кольца, браслеты, медальоны и посохи традиционно дают своему владельцу дополнительные способности: быструю регенерацию манны, например, или самолечение. Более



того, некоторые бонусы могут распространяться не только на одного персонажа, но и на весь отряд, который он возглавляет. Наконец, герои просто сражаются куда лучше и изобретательнее всех остальных бойцов и могут применять уникальные магические заклинания. Гибель героя – серьезный повод для расстройства, однако, потратив некоторое количество золота, мы всегда можем «вылечить» любимого персонажа в городе, вернув его к жизни.

Различным постройкам в игре на этот раз уделяется куда меньше внимания, нежели это было в предыдущих частях, и в первую очередь это отразилось на нежити. Армия тьмы не зависит от основного ресурса игры – золота. Все что им нужно для производства новых солдат – это всего лишь мертвые тела и немного магии. Разумеется, совсем без построек им обойтись не удалось (иначе что, спрашивается, мы будем разрушать?), однако количество их сведено к минимуму, и на карте у нежити может быть только один город. Для всех остальных рас строительство базы по-прежнему является жизненной необходимостью, однако объем работ по возведению сооружений различной степени полезности действительно сократился. Все здания поделились на два типа: те что мы можем строить самостоятельно, и те что уже имеются на карте на момент начала миссии и являются как бы «ничейными» – то есть, пользоваться ими может любая из противоборствующих сторон. По ходу игры мы по-прежнему должны делать upgrade постройкам, что позволит готовить более продвинутых бойцов и

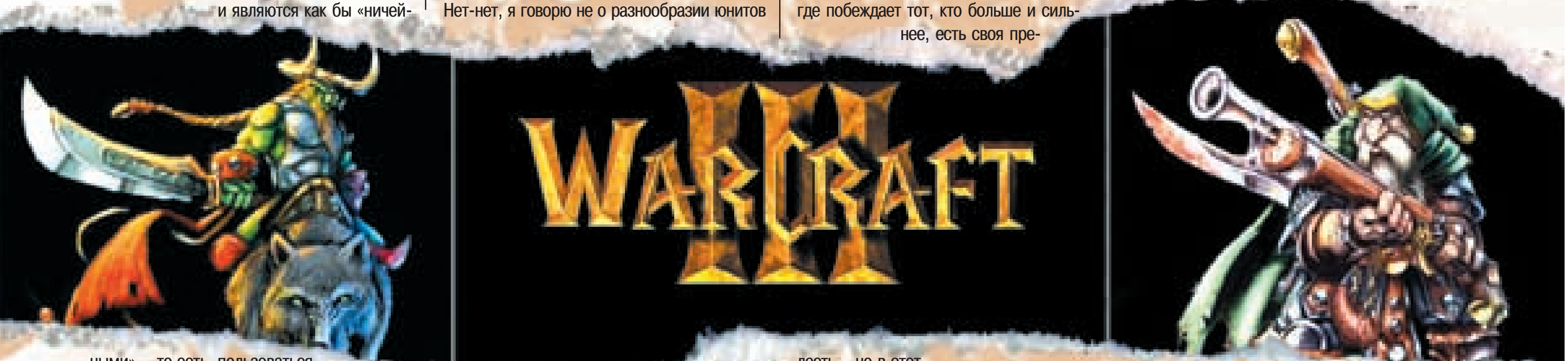


одновременно «усовершенствует» уже имеющихся – однако теперь мы можем куда меньше беспокоиться о необходимых для этого ресурсах. Крестьяне по-прежнему умеют рубить деревья, но теперь функция эта носит почти декоративный характер и всего лишь позволяет прокладывать новые тропинки через лесную чащу. А единственный и неповторимый ресурс – золото – можно добывать не только ударной работой в шахте, но и успешным развитием промышленности.

Отныне основное внимание играющего должно быть сконцентрировано на армии, размеры которой также значительно сократились. Нет-нет, я говорю не о разнообразии юнитов – их будет предостаточно. Изменилась сама тактика игры. Небрежным щелчком мыши отправляя в бой очередной отряд, задумывались ли вы



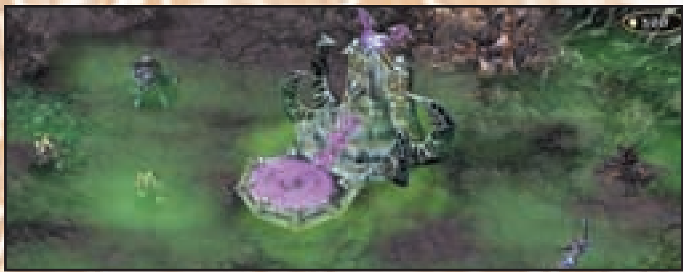
когда-нибудь о каждом солдате, как об отдельной боевой единице? Едва ли – скорее уж по выработавшейся годами привычке считали их на десятки и сотни, с интересом наблюдая за тем, как очередная порция пушечного мяса переваривается в горниле войны. Разумеется, в сражении «стенка на стенку», где побеждает тот, кто больше и сильнее, есть своя прелесть... но в этот раз Blizzard решила сделать попытку поломать устоявшуюся традицию. Отныне даже один солдат представляет собой определенную ценность, и в моде небольшие отряды, с помощью которых легко планировать разнообразные тактические операции. Возможно, поначалу многие будут с предубеждением относиться к этой идеологии – однако поверьте на слово, в новой игре такая стратегия оправдывает себя на все сто процентов.



Пожалуй, самым большим плюсом Warcraft 2 являлся великолепный multiplayer режим, обеспечивший этой игре неувядающую славу и почетное место в списке хитов всех времен и народов. На этот раз Blizzard также не желает отказываться от столь выгодной стратегии. Основная проблема заключается лишь в том, чтобы как следует сбалансировать юниты, принадлежащие противоборствующим сторонам. Зато какой простор комбинаций открывается перед играющим за счет возможности заключать альянсы между представителями различных рас, за счет уникальных героев и артефактов, за счет наличия разветвленной системы квестов... Популярности multiplayer-режима должен в немалой степени спо-







собствовать и тот факт, что разработчики готовы всячески способствовать появлению различных модификаций игры. Отныне вся информация хранится в стандартных открытый файлах – pcx, bmp, tga, wave – а традиционный редактор уровней позволит не просто создавать новые карты и кампании, но и изменять практически любой artwork, параметры юнитов, звуки и даже создавать собственные скрипты. Однако вместе с тем разработчики неустанно трудятся над новой системой защиты, позволяющей исключить любую возможность читерства на официальном multiplayer-сервере Battle.net.

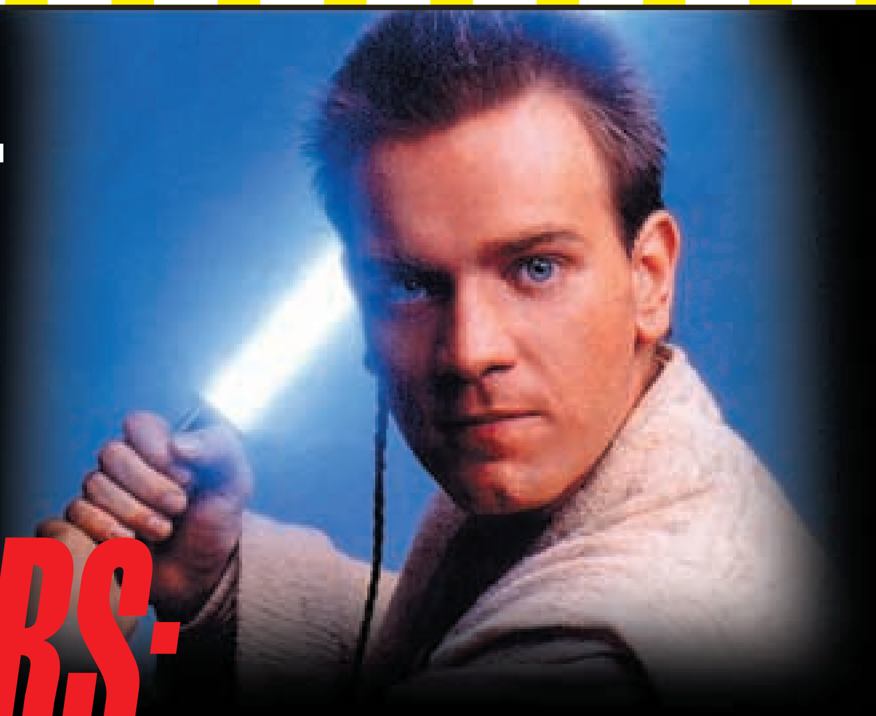
Графическое оформление – вот, пожалуй, один из основных козырей **Warcraft 3**. Игра, став полностью трехмерной, не лишилась при этом своего шарма и даже приобрела массу новых положительных черт. Пресловутое 3D в данном случае отнюдь не является слепой данью моде: стоящие по обе стороны небольшого холма противники не видят друг друга, в то время как удачно вскарабкавшийся на этот холм лучник может весьма эффективно обстреливать и тех и других. Отныне мы не будем создавать огромные отряды, и поскольку каждый отдельный юнит представляет собой большую ценность, его внешности уделяется особое внимание. Разработчики потрудились на славу: большое количество полигонов, высокая детализация текстур и великолепная анимация – все это фактически устанавливает новый графический стандарт для RTS будущего. Радует глаз разнообразие движений и ударов, доступных каждому воину. Какой-нибудь орк не просто тупо рубит своего противника, раз за разом замахиваясь с плеча и с уханьем опуская полосу сверкающей стали на вражескую голову, нет – он нападает и отступает, пробует атаковать с одной и с другой стороны, уклоняется от ударов и ставит блоки, стараясь в свою очередь сломить оборону врага – и все это тяжеловесно и неторопливо, как в настоящем бою. Я уж не говорю про ролики – на этот раз Blizzard удалось найти действительно великолепных художников, которые представили на суд игровой общественности работы, достойные отдельного анимационного фильма. Что же касается замеченных на сегодняшний день недостатков... помимо традиционных для 3D-RTS проблем с pathfinding и зависания юнитов в неких «мертвых точках», к их числу можно отнести разве что не слишком удачно реализованную картину разрушения зданий, которые в огненных сполохах тихо опускаются под землю вне зависимости от того, каким оружием их пытались разрушить и какая поверхность находится под ногами. Однако все эти мелкие недоработки могут быть без особого труда устранены за полгода, оставшиеся до выхода игры.



Сердце подсказывает мне, что мы непременно вернемся к теме **Warcraft 3** на страницах нашего журнала... причем еще задолго до релиза. Бесконечный перенос сроков выхода игры стал своего рода «визитной карточкой» Blizzard, твердо уверенной в том, что многомиллионная армия фанатов без особого труда может подождать еще годик-другой, необходимые для окончательного выявления всех багов и недоработок и для шлифовки баланса юнитов. В случае с Diablo подобная политика не оправдала себя – игра попросту опоздала появиться на свет, успев во время разработки устареть морально и технически. Однако **Warcraft 3** на всех этапах настолько опережал время, что даже в самом худшем случае ему грозит всего лишь стать не «единственным в своем роде», а «первым среди равных» – что, по сути, тоже весьма и весьма неплохо. Дай Бог, чтобы годы ожидания не прошли даром, и игра предстала перед нами такой, какой мы видели ее на выставке E3 2000 – яркой, стильной, красочной и бесконечно увлекательной, как, впрочем, и все игры этой легендарной серии.







Lucas Arts не пнул разве только что ленивый. У многих сложилось мнение, что компания отстала от жизни, ровным счетом ничего не понимает в разработке игр и держится на плаву лишь благодаря сверхпопулярной торговой марке. Впрочем, дуболомная политика компании, которая никак не хочет врубаться в элементарные понятия «плохо» и «хорошо», ни разу не дала осечку.

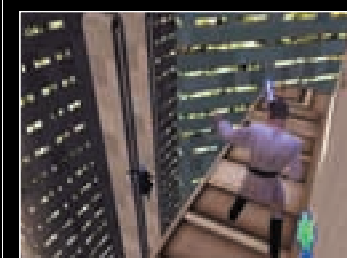
STAR WARS: EPISODE ONE OBI-WAN

Дмитрий Эстрин



П
Lucas Arts не отстала от жизни, просто живет она в своем собственном, практически не зависящем от игровой индустрии, мире. В этом мире действует всего одно правило: все нужно делать вовремя. Нельзя спешить и нельзя опаздывать. Какая разница выпустить отстойную по всем параметрам игрушку или сваять шедевр, если отстойная игрушка и шедевр разойдутся фактически одинаковым тиражом? Репутация? Бог с вами, репутация Lucas Arts – это величина постоянная. Неуспех Force Commander не имеет ровным счетом никакого значения, поскольку в любой момент флегматичный издатель может вытащить из-за пазухи с десяток подобных проектов. Некоторые будут лучше, некоторые – хуже. Хотя, насчет хуже – это перебор.

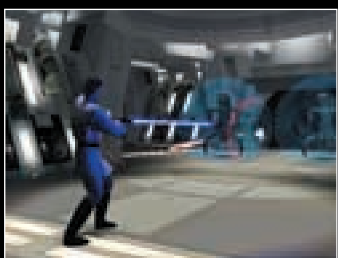
Итак, Star Wars: Episode One Obi-Wan. Первую часть названия игры можно легко опустить, поскольку большого смыслового значения она не несет. Проекты Lucas Arts, которые никак не связаны с торговой маркой Star Wars, можно пересчитать по пальцам. Возможно, для традиционного продолжения

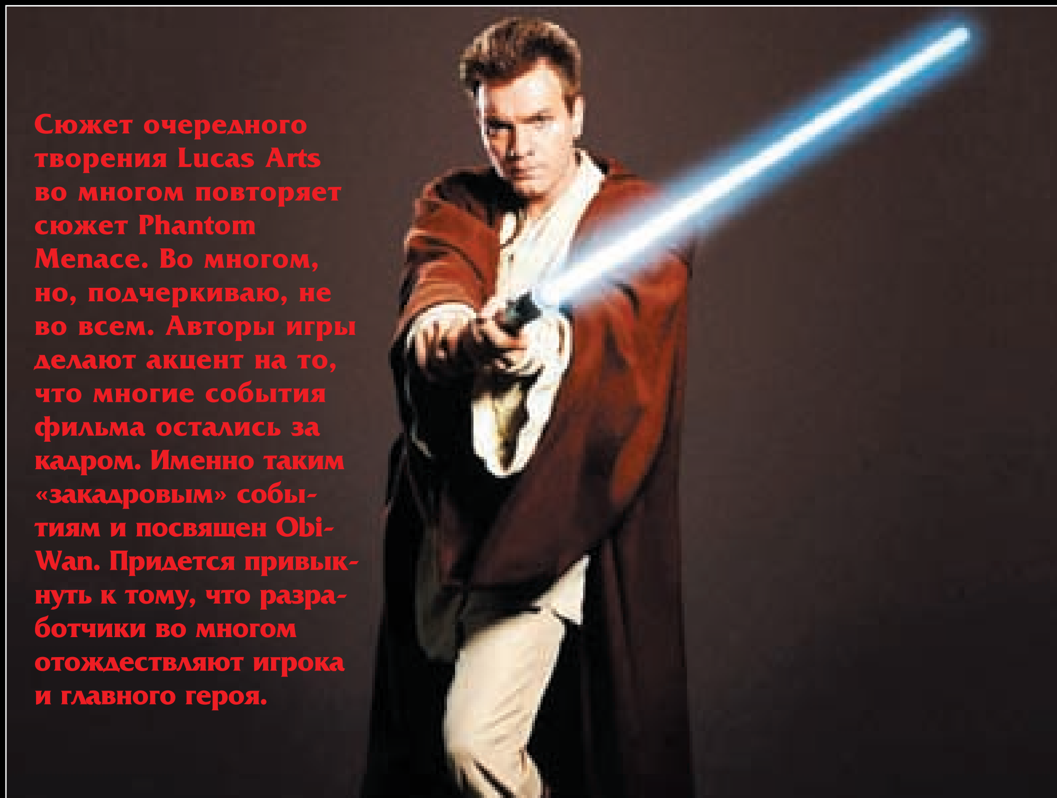




Monkey Island хватит и одного пальца. Однако вернемся к игре, которой прекрасно подойдет лаконичное название Obi-Wan. Скажу сразу: проект этот сравнительно серьезный, а для Lucas Arts, пожалуй, экстраординарный. Новый движок, серьезная концепция, следы дизайна... Это вам не шутка!

Кстати, о названиях. Obi-Wan помимо всего прочего обладает полным правом называться Jedi Knight II. Это не вполне сиквел, а, скорее, приквел, что, впрочем, никак не могло помешать разработчикам рекламировать свою игру, как продолжение известной игровой серии. Помешали, судя по всему, маркетологи, которые совершенно справедливо решили, что о Star Wars: Episode One слышали наверняка все, а о Jedi Knight – только хардкорные геймеры. Однако не стоит презрительно переворачивать страницу и произносить что-нибудь вроде «для казуалов». Термин этот хоть и имеет право на жизнь, но в последнее время употребляется к месту и не к месту. Как правило, впрочем, – не к месту. Obi-Wan – это не очередной статист,





Сюжет очередного творения Lucas Arts во многом повторяет сюжет Phantom Menace. Во многом, но, подчеркиваю, не во всем. Авторы игры делают акцент на то, что многие события фильма остались за кадром. Именно таким «закадровым» событиям и посвящен Obi-Wan. Придется привыкнуть к тому, что разработчики во многом отождествляют игрока и главного героя.

терзающий несчастный Phantom Menace, это полноценная игра.

Скажите, господа, как вы относитесь к джедаям? Признаюсь честно, мне они уже успели опротиветь. Раньше все было лучше. Раньше был Йода с зелеными ушами и Дарт Вейдер с непосредственными манерами. В Phantom Menace Йода изображен откровенно занудным типом, а Дарт Вейдер, к сожалению, слишком мал и по этой причине не столь непосредственен. Кто там еще? Кви-Гон с манерами английского лорда и вечно скорбным взглядом? Оби-Ван? А думаете, просто так Лукас расправился с ним чуть ли не в самом начале четвертого эпизода? В общем, все плохо. Вдохновенный труд джедая лишился своей романтики после того, как выяснилось, что причиной сверхъестественных способностей были какие-то амебы в крови работников лазерного меча. И даже сам лазерный меч лишился своей привлекательности. Именно поэтому известие о том, что Оби-Ван окажется главным героем игры Obi-Wan (какое совпадение!), я воспринял без особого энтузиазма. Впрочем, речь идет не обо мне.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: action
Издатель: Lucas Arts Разработчик: Lucas Arts
Онлайн: www.lucasarts.com/products/obiwan/
Дата выхода: осень 2000

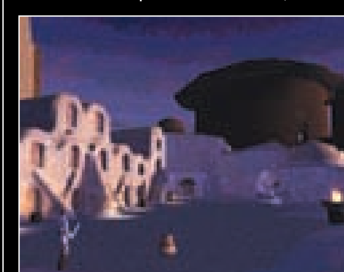




Сюжет очередного творения Lucas Arts во многом повторяет сюжет Phantom Menace. Во многом, но, подчеркиваю, не во всем. Авторы игры делают акцент на то, что многие события фильма остались за кадром. Именно таким «закадровым» событиям и посвящен Obi-Wan. Придется привыкнуть к тому, что разработчики во многом отождествляют игрока и главного героя. Повествование в Obi-Wan ведется как бы от первого лица. Мысли, переживания и мечты Оби-Вана окажутся доступны нам в виде многочисленных реплик, роликов и прочих сюжетных заморочек. Главный герой, как и положено порядочному падавану, слушается своего учителя и действует в полном соответствии с Кодексом Чести Юного Джедая. То есть, не пристает к прохожим с лазерным мечом и вовсю борется со Злом. Главный герой не статичен, он постоянно развивается, и в конце игры Оби-Ван предстанет перед нами в виде вполне сформировавшейся личности, что совершенно необходимо для финального сражения с Дарт Маулем. Вот один из примеров, которые приводят сами разработчики. В самом начале игры Оби-Ван сможет, исполь-











зуя свои способности джедая силой оттолкнуть боевых дройдов, повалив их на землю. Зато спустя несколько миссий ученик Кви-Гона сможет в буквальном смысле слова впечатывать своих противников в стену, после столкновения с которой они будут рассыпаться на запчасти. В общем, впечатляет. Утверждается также, что в процессе прохождения игры нам кроме Кви-Гона и Дарта Мауля встретится еще добрый десяток джедаев, многие из которых должны быть знакомы нам по фильму.

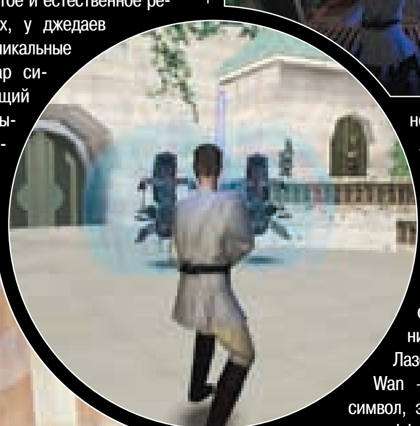
Вынужден сразу огорчить поклонников динамичных 3D-action'ов a la Quake и иже с ним. Obi-Wan – это не шутер. Точнее, не вполне шутер. Беготня по уровням-коридорам – это, конечно, весело. Еще веселее – десятками сносить тупых врагов. Однако Lucas Arts в Obi-Wan предлагает нам, на самом деле, совсем другое. Thief не забыли еще? Вот-вот, махать лазерным мечом нам придется в самых крайних случаях. Совсем уж убиваться не стоит, поскольку предполагается, что Obi-Wan чудесным образом соединит в игровом процессе черты stealth action'а и динамику хорошего шутера. Как это все будет реализовано? На самом деле, не особенно оригинально. Для того, чтобы выкрасть оружие из лагеря боевых дройдов, Оби-Вану придется вести себя чрезвычайно тихо, никак не раздражая железных бойцов Торговой Федерации. А вот чтобы проникнуть во дворец королевы Амидаллы, молодому джедаю вместе со своим учителем ничего не остается, кроме как нестись напролом, сметая на своем пути орды врагов и не обращая никакого внимания на правила безопасности в стиле Thief. Впрочем, оба метода прохождения миссий сходятся в одном: прежде чем что-то сделать, рекомендуется подумать. Если для этого в черепной коробке не хватает ресурсов, то ориентируйтесь любым другим способом. Например, берите пример со своего учителя, который, как известно, никогда не ошибается. (Решение об обучении будущего Дарта Вейдера не в счет).

А сейчас давайте вспомним Jedi Knight. Самой большой проблемой разработчиков оказалось создание схемы, по которой джедай должен был развиваться. Решение лично мне показалось чрезвычайно неудачным. Для того, чтобы развивать определенные способности главного героя, нам приходилось искать на уровнях весьма непонятные значки-символы, которые вслед за тем мистическим образом превращались в experience point'ы. По всем параметрам – совершеннейший бред, вдобавок ко всему противоречащий основным канонам «Звездных Войн». Я уже не говорю о том, что в конце игры джедай представлял собой страшное чудовище, возможности которого практически ничем не были ограничены.



В целом, проект Lucas Arts можно назвать действительно многообещающим. Если Obi-Wan окажется удачным проектом (а для этого у игры есть все), то... игровая общественность вынесет еще парочку Force Commander'ов, прежде чем окончательно разочаруется в деятельности компании.

Разработчики Obi-Wan в этом отношении нашли более простое и естественное решение. Во-первых, у джедаев есть всего две уникальные способности. Удар силой, отбрасывающий врагов, и суперпрыжок. Эти способности будут развиваться в зависимости от того, насколько удачно вы применяли силу в процессе прохождения миссий. В общем, действует принцип прокачивания характеристик классических RPG. Просто и со вкусом.



Поговорим об оружии. Вы будете сильно шокированы, если я скажу, что оружие в Obi-Wan играет незначительную роль? Впрочем,



необходимо маленькое уточнение. Небольшую роль играют семь видов бластеров, гранат и винтовок. К лазерному мечу сие утверждение никак не относится. Лазерный меч в Obi-Wan – это не просто символ, это оружие номер один, это эффективная атака, надежная оборона и просто красивое и яркое шоу. Это даже более чем оружие, это – естественная составляющая джедая, одна из его уникальных способностей, недоступная простым смертным. Забудьте, как страшный сон, то недоразумение в Jedi Knight, даже не вспоминайте светящиеся палки из Star Wars Episode I Phantom Menace... В Obi-Wan лазерный меч – это лазерный меч. Специальная система, названная разработчиками Glyph System, являет целый ряд новаций. Самая главная фишка – отслеживание точного положения полигонных моделей в трехмерном пространстве. Дело в том, что до сих пор разработчики файтингов не смогли решить технологическую проблему, заключающуюся в некорректном моделировании соприкосновения двух объектов. Это когда в Virtua Fighter 3 боец пытается ударить кулаком или ногой своего соперника, но промахивается, и то, что он промахивается, хорошо видно на экране телевизора. Однако соперник почему-то послушно падает на землю и вообще ведет себя так, как плохой актер в малобюджетном американском боевике. В результате люди сильно обижаются и грустно кричат: «Где контакт?!» В их голосе чувствуется вопросительная интонация... В общем, Lucas Arts утверждает, что эта проблема в Obi-Wan уже решена. Что это значит? Это значит, что в игре можно с легкостью отрубить андроиду руку... то есть, простите, манипулятор, или, скажем, эффектно блокировать удар лазерным мечом Дарта Мауля. Звучит заманчиво. Впрочем, пока никто ничего подобного не видел, удержимся от восторженных замечаний и высоких оценок деятельности разработчиков Lucas Arts.



В качестве уровней, разработчики обещают нам что-то окончательно невероятное и дикое. Опять-таки слышать подобное нам доводилось сотни раз, а вот видеть... Короче, будьте бдительны, а я приведу слова самих разработчиков. Итак, утверждается, что движок Obi-Wan, называемый Tanis, позволяет создавать сверхбольшие, гигантские, практически ничем не ограниченные уровни. Уровни в игре будут разделены на равные участки, которые будут подгружаться в процессе прохождения. Причем умный движок сам определяет, в каком направлении движется Оби-Ван. А это значит, что игрок даже не заметит процесс подгрузки очередного куска уровня. Очень много разных приятных слов говорится об архитектуре, которая до самого незначительного элемента дизайна соответствует вселенной «Звездных Войн». Привычные пустыни Таттуина, огромный мегаполис Коррускант, стильный подводный мир Гунганов – нам будет позволено изучить стилистику Star Wars во всех деталях.



А самое главное – то, что разработчики решили соединить сложные уровни с правдоподобной и столь же сложной физической моделью. «Минимум скриптов – максимум физики – максимум интерактивности», – таков, судя по всему, был девиз разработчиков. В качестве примера было бы стоило бы привести то, что в игре существует возможность столкнуть ящики с лестницы, которые сметут с дороги бегущих за вами боевых дройдов. Как утверждается, это вполне стандартная ситуация, непредусмотренная сценарием. Остается только надеяться, что в качестве объектов на уровнях будут встречаться не только ящики. Иначе получиться, как в Trespasser. Кстати, Lucas Arts в данном случае играет на грани фола. Разработчики осмеливаются сравнивать физическую модель Obi-Wan (а, значит, отчасти и саму игру) с бессмертным творением DreamWorks. Что характерно, западные журналисты, которые в своих, надо сказать, весьма однозначных обзорах в свое время буквально растерзали

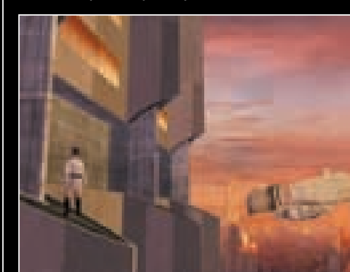


несчастный Trespasser, восприняли все эти заявления Lucas Arts вполне спокойно. Некоторые даже вроде бы были довольны. Удивительно, как меняет нас время. Когда Trespasser вышел, только «Страна Игр» смогла по достоинству оценить часть воистину революционных нововведений. Спустя какое-то время все решили дружно заявить, что что-то такое в игре было. А теперь, пожалуйста, – все благодушно кивают в качестве полной поддержки Lucas Arts, которая утверждает, что движок в Obi-Wan будет похож на Trespasser. Все-таки принципиальность – не самое плохое качество. Даже для журналиста. Хотя и редкое...

Компании Lucas Arts довольно часто задается популярный в народе вопрос. А именно – предоставят ли нам разработчики возможность переключаться на вид от первого лица? Категорическое «нет», услышать, впрочем, никому не удалось. Однако не стоит даже сомневаться, это «нет» подразумевается, оно очевидно, и для того, чтобы это понять, не стоит даже мучить вопросами самих разработчиков. Достоверно известно, что в процессе прохождения игры оружием номер один будет лазерный меч. Вполне однозначно также сообщается о великом многообразии приемов обращения с этим самым мечом. Проработка сражений настолько глубока, что многие сравнивают Obi-Wan с файтингом. Теперь попробуйте себе вообразить файтинг с видом от первого лица. Страшное дело, не правда ли? Ну, и какой вид от первого лица может быть в Obi-Wan?

Соответственно, не может не возникнуть следующий вопрос. Вопрос о качестве игрового процесса в 3D-action'е с видом от третьего лица, широкими возможностями ведения боя, высокой интерактивностью и сложной физической моделью. Предельно упростив смысл, можно просто спросить: а что с управлением? Впрочем, вряд ли кто-либо успевал задать этот вопрос до того, как на него отвечали разработчики. Поскольку система управления в Obi-Wan - чуть ли не самая основная feature в игре. Основной принцип этой системы заключается в том, что, когда главный герой с лазерным мечом в руках встречается с противником, камера автоматически фокусируется на поединке, серьезно облегчая передвижение. Таким образом, нам остается лишь сосредоточиться на том, чтобы наносить удары по врагу, блокировать его удары, по ходу демонстрируя разного рода акробатические трюки вроде сальто-мортале.

Анимированы полигонные модели вроде бы неплохо. Стандартный motion capture в сочетании с продвинутой физикой должны показать неплохой результат. В остальном графика... средняя. Что бы там ни говорили разработчики, восхититься обилием полигонов или текстурным разнообразием я, например, никак не могу. Ради справедливости стоит, пожалуй, отметить, что ничего ужасного на скринах все-таки тоже не найти. Графики Obi-Wan, по крайней мере, на данный момент все-таки не хватает какого-то лоска.



В целом, проект Lucas Arts можно назвать действительно многообещающим. Если Obi-Wan окажется удачным проектом (а для этого у игры есть все), то... То игровая общественность вынесет еще парочку Force Commander'ов, прежде чем окончательно разочаруется в деятельности компании.




— Вы, конечно назовете это чушью, — сказала Черная Королева, — но я встречала ТАКУЮ ЧУШЬ, по сравнению с которой эта покажется вам толковым словарем!

Льюис Кэрролл. «Алиса в Зазеркалье»

Максим Заяц



AMERICAN MCGEE'S ALICE

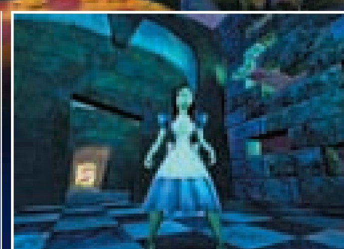
Казалось бы, хорошая детская сказка должна проповедовать только добро. Какие бы проблемы не начинались в волшебном мире, рано или поздно у главного героя всегда появляются друзья, и все вместе, сообща, они побеждают всех злодеев. Заметьте: побеждают – а отнюдь не рвут на куски, режут на части и расстреливают из автомата. Насилие – не наш метод. Однако, похоже все-таки есть предел человеческому терпению, даже сказочному. Когда одичавший Белый Кролик в обрывках фрака прибегает к Алисе с просьбой спасти волшебную страну, девочка отправляется в новое путешествие, прихватив с кухни нож для разделки мяса. Во всяком случае именно такого мнения придерживается команда Rogue Entertainment, осенью этого года собирающаяся представить нам третью часть приключений Алисы в Стране Чудес – American McGee`s Alice.

– Ничего не поделаешь, – возразил Кот. – Все мы здесь не в своем уме – и ты, и я.

– Откуда вы знаете, что я не в своем уме? – спросила Алиса.

– Конечно, не в своем,– ответил Кот. – Иначе как бы ты здесь оказалась?

Всего лишь один год прошел после возвращения Алисы из Зазеркалья, однако за это время в веселой сказочной стране произошли далеко не веселые перемены. Червонная Королева, еще в первой истории не отличавшаяся трезвостью рассудка, в итоге окончательно сошла с ума и решила установить в Стране Чудес свой порядок – вернее, его отсутствие. Для этого она призвала кровожадных монстров, каждый из которых способен без особого труда



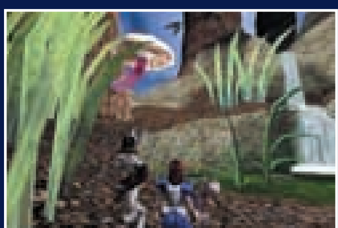
съесть на завтрак одного Белого Кролика. Или даже двух... Сказочные существа опечалились и принялись было паковать чемоданы, но в чью-то светлую голову вдруг пришла мысль позвать на помощь девочку

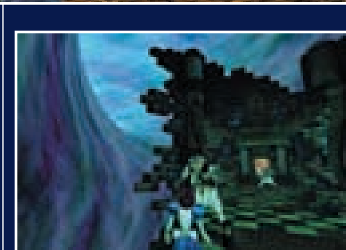


С чего все это началось? 4 июля 1862 года преподаватель математики Чарльз Доджсон и его коллега Робинсон Дакворд отправились на лодочную прогулку с дочерьми ректора Лидделла. Не успели они отплыть от берега, как девочки наперебой стали требовать сказку. «И, пожалуйста, мистер Доджсон, пусть в ней будет побольше всякой чепухи», - попросила средняя из сестер, десятилетняя Алиса. Доджсон посмотрел на залитый жарким полуденным солнцем солнцем берег, ненадолго задумался и начал: « Алисе наскучило сидеть с сестрой без дела на берегу реки...». Так родилась история о путешествии маленькой девочки Алисы в Страну Чудес. По возвращении домой Чарльз Доджсон не поленился записать ее, и в 1865 году появилась книжка «Alice's Adventures in Wonderland», а преподаватель математики из оксфордского колледжа стал известен всему миру под псевдонимом Льюис Кэрролл.









из мира людей, уже побывавшую в Стране Чудес и, кажется. полюбившую ее. Единственное существо, способное путешествовать между мирами – Белый Кролик, одичавший в результате всех переживаний – был немедленно отловлен и отправлен на поиски Алисы, которая, конечно же, не могла оставить своих друзей в беде.

рожденной убийцы мартовских кроликов – такой мы видим Алису в третьей части ее приключений. Синее платье – единственное что осталось от прежнего имиджа... запачкалось вот только слегка. Что до хороших манер... довели человека, теперь уже не до вежливости. Для задушевной беседы с прихвостнями Червонной Королевы у Алисы припа-

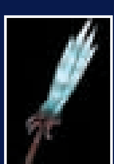
ДОСЬЕ

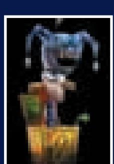
Платформа: PC **Жанр:** action
Издатель: Electronic Arts **Разработчик:** Rogue Entertainment **Онлайн:** http://alice.ea.com/
Дата выхода: осень 2000

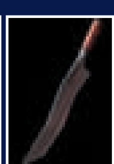
И вот она снова оказалась в сказке. Как здесь все изменилось! Отощавший Чеширский Кот с серьгой в ухе выглядит так, словно он не прочь полакомиться маленькой девочкой, повсюду с кровожадными ухмылками бродят какие-то жуткие существа, а на смену безалаберным, но в то же время весьма милым и гармоничным домикам Страны Чудес пришли уродливо-хаотичные готические дворцы Королевы и ее ближайших соратников. Что ж, нужно спасать этот мир пока еще не поздно – для этого мы, собственно, сюда и прибыли.

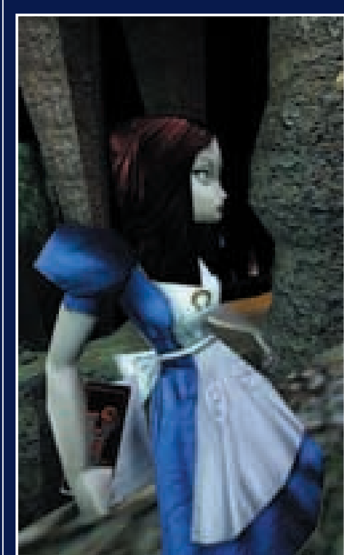
сен целый арсенал. Здоровенный мясницкий нож модели «сдохни от зависти, Рэмбо» – оружие ближнего боя и единственная память о доме. Отправляясь в очередное путешествие по Стране Чудес милая девочка прихватила его с собой – не иначе, чувствовала, что пригодится. И действительно, несмотря на то что урон от этого колюще-режущего предмета невелик, у него имеется одно оч-чень большое преимущество: нож – оружие абсолютно бесшумное. Никто не мешает Алисе неслышно подкрасться к кому-нибудь из вра-

- Ты... кто... такая?- спросила Синяя Гусеница. Начало не очень-то располагало к беседе.
Сейчас, право, не знаю, сударыня, – отвечала Алиса робко.
– Я знаю, кем я была сегодня утром, когда проснулась,
но с тех пор я уже несколько раз менялась.









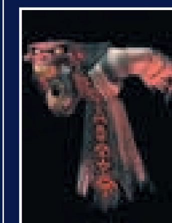
Да, Страна Чудес теперь уже не та что прежде, но еще сильнее изменилась сама Алиса. Девочка... г-хм, повзрослела. Что все-таки возраст делает с людьми! Казалось, прошел всего один год – но куда подевались хорошие манеры, кукольное личико и очаровательные зеленые глаза? Нахмуренный лоб, растрепанная челка и холодный прищур при-

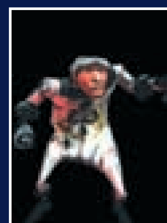


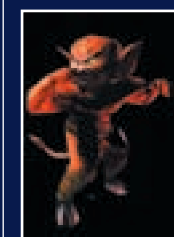
гов сзади и организовать проникающее ранение с летальным исходом. К тому же эффект от нанесенного в спину удара куда сильнее обычного. Остальным оружием придется обзаводиться уже на месте. Вы любите мороженное? Тогда вам наверняка понравится волшебная палочка Icewand, позволяющая превращать противников в аккуратные глыбы льда, которые затем рассыпаются на тысячи мелких осколков. Помимо этого Icewand может делать ледяные дорожки на поверхности водоемов и возводить защитную стену, за которой Алиса прячется от врагов. Впрочем, ледяная стена – штука весьма непрочная, вскоре либо сама растает, либо разобьют ее. И вновь придется сражаться. Как насчет небольшой гранаты? Не бойтесь, она совсем ручная. Jack-In-The-Box Bomb представляет собой ярко раскрашенную коробочку, которая сначала играет для врагов веселую мелодию – а затем открывается и... тут все зависит от модификации: либо она взрывается, либо раскачивающийся на пружинке клоун выпускает изо рта струи огня. Идеальное оружие для очистки закрытых помещений, вот только применять его следует осторожно по причине слишком большой мощности. Любите что-нибудь поострее? Нет проблем: у Алисы теперь имеется своя колода игральных карт, острых, как лезвие бритвы. Их можно метать во врагов, и при этом они будут еще и рикошетить от стен. Отныне мы можем призывать на помощь персонального демона-телохранителя, размер и сила которого будут напрямую зависеть от количества найденных по дороге костяных кубиков Demon Dice. А ведь есть еще и многочисленные пирожки-склянки с надписями «Съешь меня» и «Выпей меня»...

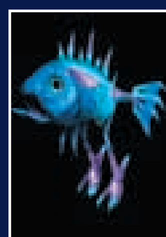
Но на этом месте, пожалуй, придется прервать рассказ о содержимом дорожной сумочки Алисы. В конце концов, что-то должно остаться сюрпризом. Поговорим лучше о том, чем еще нам предстоит заниматься в ходе увеселительной прогулки по Стране Чудес. Говоря строгим научным языком, American McGee`s Alice представляет собой Third Person Shooter с элементами adventure. Сие подразумевает, что помимо тотальной очистки сказочного мира от всяческих нехороших существ нас ожидает еще и масса различных головоломок. К примеру, в Chess Village Алиса превращается в одну из фигур на шахматной доске, и ей приходится передвигаться, соблюдая все правила этой игры, стараясь не быть съеденной каким-нибудь ретивым конем и не попасть под башню, на худой конец. А в саду Сумасшедшего Болванщика Алиса стремительно уменьшается в размерах, и дальнейший путь ее лежит между похожих на телеграфные столбы травинок и гигантских кузнечиков. А немного позже она и сама превращается в какого-то подозрительного жука, одетого в голубое платье, и отправляется в путешествие к далекому Морю Слез. И это только начало ее приключений...

Разработчикам удалось найти довольно изящное решение проблемы пополнения Алискиного здоровья, растраченного на полях сражений. Зачем мы отправились в Страну Чудес? Правильно, освобождать ее обитателей из-под гнета Червонной Королевы. А если кто-то еще не знает о том, что он хочет от этого гнета освобождаться? Ну, для убеждения таких упрямцев у нас имеется целый арсенал, подробно описанный выше. За каждого убитого врага Алиса получает некоторое количество здоровья









и маны, называемой здесь «meta-essence». Пожалуй, это все-таки лучше чем бинты и коробки с патронами, неведомо кем разбросанные по всей Стране Чудес.

– Что со мной будет? – думала Алиса. – Здесь так любят рубить головы. Странно, что кто-то еще вообще уцелел!

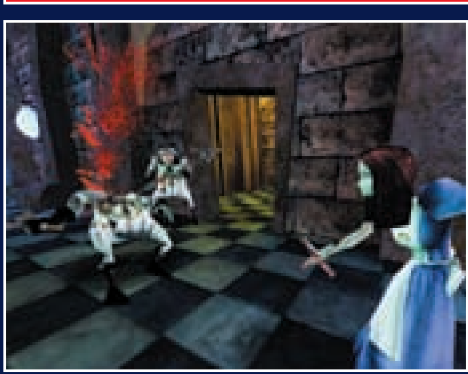
Однако Червонная Королева вовсе не собирается без боя сдавать свои позиции. Она неплохо подготовилась ко встрече незваных гостей и уверена в свое победе. Помните глуповато-добродушных карточных стражников? Так вот, они слегка изменились: раздались в плечах, повысили уровень военной подготовки и научились вполне сносно владеть копьем и дубинкой. Более того, отныне все карты не просто умеют бегать – они скатываются в трубочку и в таком вот виде передвигаются вдвое быстрее обычного. И это, увы, далеко не самые серьезные наши противники. Почти во всех водоемах Страны Чудес отныне обитают очаровательные фиолетовые рыбки с птичьими ногами, умеющие кусаться почище любого бультерьера, по суше разгуливают огненные чертята и жуткие призраки, даже муравьи – и те вооружаются мушкетами и, объединившись в отряды, пытаются остановить Алису. Ну, а в конце каждого уровня нас поджидает босс. Один из самых серьезных противников – Герцогиня. Если вы помните, у нее был некий конфликт с Червонной Королевой, который привел к удалению Герцогини за пределы Страны Чудес. Так вот, вернулась она немного не в духе и теперь атакует любого, кто попадается ей на глаза – в том числе и Алису. При этом Герцогиня использует свое коронное оружие – перечницу – а также всерьез пытается откусить нашей героине голову. И вот с такими с позволения сказать существами нам приходится иметь дело. А друзья Алисы тем временем прячутся в ближайшем окопчике и, потирая лапки, клешни, щупальца, гадают – спасет она их или нет. Хорошо еще хоть Чеширский Кот немного помогает по старой памяти – не делом, так хоть советом, а заодно и подбадривает иногда каким-нибудь ехидным замечанием.

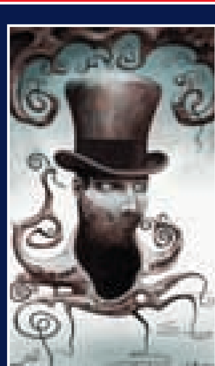
...если разом осушить пузырек с пометкой "Яд!", рано или поздно почти наверняка почувствуешь недомогание.
Это правило Алиса помнила твердо.

Уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что American McGee`s Alice будет стопроцентным хитом – она является им уже сейчас. Абсолютно сумасшедшая игра от признанных мастеров жанра, в основу которой положен сюжет абсолютно сумасшедшей сказки самого лучшего сказочника на свете – такое сочетание называется беспроигрышной формулой успеха. Основной проблемой разработчиков на сегодняшний день является обилие оригинальных идей и тотальная нехватка времени для того чтобы претворить их в жизнь. Однако надежда в скором времени дождаться релиза у нас все-таки есть, и имя ей – Levelord. Отправив в печать Heavy Metal F.A.K.K. 2, знаменитый игровой дизайнер взял недельный отпуск на сон, отдых и личную жизнь, а затем снова приступил к работе – на этот раз в плане дружеской помощи своим коллегам из Rogue Entertainment он трудится над все еще далекой от завершения Alice. В сердце живет надежда, что мэтр игровой индустрии и на этот раз удивит нас очередным шедевром, но в игре при этом не будет традиционных для Ritual Entertainment багов :) Будем ждать выхода Levelord & American McGee`s Alice. А с некоторыми интерактивными персонажами уже сейчас можно познакомиться на сайте игры: **http://www.alice.ea.com/**

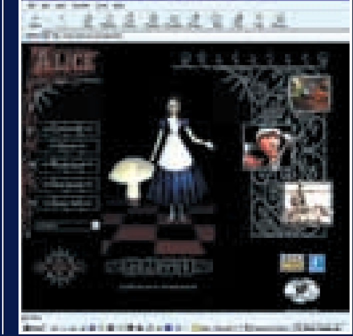


Хотите верьте, хотите нет, но American — это настоящее имя вполне реального человека, а McGee, соответственно, его фамилия. Он начинал свою карьеру в службе технической поддержки Id Software, затем как-то незаметно втянулся в работу в качестве дизайнера уровней и, наконец, в 1998 году, накопив солидный опыт и репутацию, возглавил новый проект компании Electronic Arts — мрачноватое переложение знаменитой сказки Льюиса Кэрролла, получившее название American McGee`s Alice.









Подумать страшно, что бы делало человечество, если бы древние не придумали Имена. Поэтому думать мы станем исключительно о том хорошем, добром, вечном, что приносят в нашу жизнь эти буквосочетания, позволяющие нам безошибочно идентифицировать своих друзей, знакомых и даже отдельных неприятелей. К тому же именно благодаря им замечательно решается задача условного обозначения улиц, проспектов, площадей и прочих составляющих современных и даже доисторических городов.

Вячеслав Назаров



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

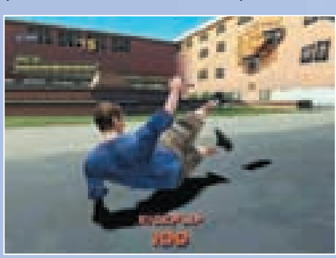
От земли имя принять и оставить дом,
До небес ладить костры по седым ручьям,
Ворожить словом грозу и услышать гром,
Да глядеть Солнцу в лицо, как в глаза друзьям.

К.Кинчев «Пасынок звезд»

Так один мой знакомый долгое время жил на улице Ленина, отчего его не по-детски зарубало время от времени. С переименованием же объекта в улицу имени Джавахарлала Неру все вошло в норму: зарубать его стало постоянно. Другим примером замечательного выбора названия для городского объекта может служить улица Павла Корчагина. Хотя, если задуматься о том, что имя улицы было взято у литературного героя, то можно предположить, что скоро в городах появятся проспекты Волка и семерых Козлят, проезды Ивана-идиота и даже площади Колобка. Главное – это то, чтобы люди, которые станут жить в этих районах, были достойны столь громких имен. То же относится и к компьютерным играм, в чьих названиях фигурирует то или иное имя. Мы давно с нетерпением ждем American McGee's Alice, Clive Barker's Undying, а теперь начинаем жить еще и в предвкушении выхода в свет супер-проекта Tony Hawk's Pro Skater 2. Будем надеяться, что Тони Хоуку не придется краснеть за PC-версию второй части нашумевшей игры.

НИКТО НЕ ЗАБИТ, НИЧТО НЕ ЗАБИТО

Tony Hawk's Pro Skater, первоначально вышедший на Sony Playstation, а затем переползший на новомодную Dreamcast, практически моментально завоевал всемирную популярность, став культовой игрой. Почему? Да в силу более чем банальной причины: играть в него было весело и интересно. Однако подтвердить это могут лишь счастливые владельцы приставок. Ортодоксальные приверженцы персональных компьютеров долгое время завидовали черной завистью любителям консолей, наслаждавшихся виртуально-экстремальным спортом. Лучом света в темном царстве стало известие, что вторая часть мегахита будет выпущена на целой куче платформ, включая незаслуженно забытые персоналки. Однако долгое время от разработчиков не поступало никаких дополнительных сведений. И, наконец, после того, как долгое время бродящие по миру слухи о портировании игры на платформу PC окончательно забродили и стали откровенно дурно пахнуть, свершилось чудо. Совсем недавно Activision продемонстрировала всему человечеству демо-версию Tony Hawk's Pro Skater 2, который будет бегать и на наших родных компьютерах.



ДОСЬЕ
Платформа: PC, Dreamcast, Nintendo 64, Sony PlayStation Жанр: спортивный симулятор Издатель: Activision Разработчик: Neversoft Entertainment Онлайн: www.activision.com/games/th2 Дата выхода: октябрь–ноябрь 2000

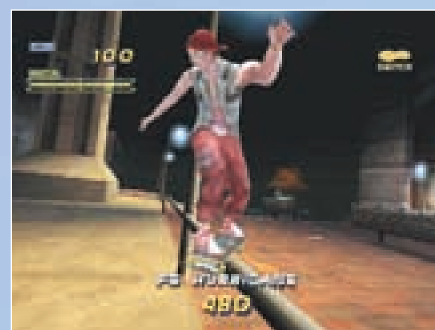
Вообще, при переводе игры с одной платформы на другую у разработчиков есть несколько путей решения этой задачи. В одном случае осуществляется портирование «один к одному». То есть графика, звук, геймплей не подвергаются практически никаким изменениям. Фактически мы получаем дубликат оригинальной игры. При другом подходе разработчики оптимизируют программу под новую платформу: перекраивается движок, заново записывается большинство звуков. Каждый вариант имеет свои плюсы и минусы. И в случае с Tony Hawk's Pro Skater 2 мы попробуем оценить эффективность прямого портирования.

А В ЭТОМ ЧТО-ТО ЕСТЬ...

В действительности все оказывается не так, как есть на самом деле. Конечно, релиз игры может отличаться от ее демо-версии. Однако, судя по увиденному, Tony Hawk's Pro Skater 2 для PC-платформы ровным счетом ничем не будет отличаться от консольных версий. Конечно, утверждать это наверняка довольно трудно, поскольку на приставках игра также еще не вышла. Но если вспомнить, что сиквелы в данном жанре создаются по принципу «быстрее, больше, лучше», то предыдущее утверждение кажется более чем правдоподобным.

НАЙДИТЕ -ДЦАТЬ ОТЛИЧИЙ

Судя по демо-версии Tony Hawk's Pro Skater 2, ее PC-вариант будет очень близок к оригинальной игре. Графика, общая стилистика, интерфейс – все имеет налет консольности. Касается это и физической модели. Скейт под виртуальным спортсменом летает, презрев все условности вроде гравитации и вызывая устойчивые ассоциации с Tony Hawk's Pro Skater для Dreamcast.



Говорить о более мелких деталях и вовсе не приходится. Все звуки, когда-либо слышанные во время экстремальных выкрутасов, творимых в первой части игры, нашли себе приют и в продолжении. Навряд ли вы найдете что-то новое в скрежете зубов, царапающих асфальт после очередного профессионального падения, или в визге, раздающемся при скольжении по стальным поручням. Впрочем, вместе с безусловно милыми и симпатичными элементами в Tony Hawk's Pro Skater 2 перекочевали и баги первого движка и физической модели, которые разработчики так и не стали кардинально перерабатывать. Наверняка вы не раз ужаснетесь тому, как самые разнообразные конечности виртуального alter ego будут свободно проходить сквозь казалось бы более чем плотные предметы, такие как бочки с пивом и мешки с арахисом. Кроме этого, не вздумайте удивляться тому, что после, казалось бы, совершенно безобидного трюка вам придется собирать переломанными руками выбитые зубы своего виртуального протеже. Ну а в результате невообразимого полета в стиле пушечного ядра скейтбордист легко приземлится на ноги и помчится дальше, даже не задумавшись о том, что только что состоялось покорение силы тяжести. Впрочем, это все мелочи и суета сует по сравнению с теми весельем и угаром, что мы все-таки получаем в Tony Hawk's Pro Skater 2.

РАБОТАТЬ И РАБОТАТЬ!

Мне бы очень хотелось надеяться, что после выпуска демо-версии программисты Neversoft еще уделят некоторое внимание оптимизации игры под различные видео-карты. Дело в том, что портирование консольных игр на PC-платформу по принципу один к одному чревато возникновением некоторых проблем. Наиболее серьезной из них является принципиальное отличие друг от друга телевизоров, на которых наблюдают за разворачивающимися событиями любители приставок, и мониторов, являющихся окном в виртуальный мир для компьютерных фанатов. Не будем сейчас останавливаться на технических подробностях хотя бы в силу того, что в электронике я не силен и даже не знаю, какой стороной отвертки надо забивать



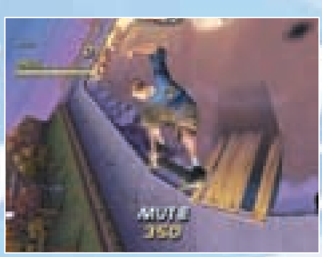


гвозди. Лучше посмотрим, во что непосредственно это выливается для игроков. Так в PC-версии нам придется ужаснуться тому, что текстуры, особенно применяемые для небесной тверди и ровных участков земли, отличаются бедностью цветов и некоторой шероховатостью. В тех местах, где земля должна плавно становиться темнее, можно без труда заметить резкие линии. Список можно продолжать, но я полагаю, что общая тенденция ясна и даже видна на скриншотах. Впрочем, надеюсь, что в релизе эти досадные мелочи будут исправлены, и мне не придется пользоваться разъемом TV-Out своей родной «видимо-карты», чтобы в полной мере насладиться красотой Tony Hawk's Pro Skater 2. Но даже если этого и не случиться, драйв, который буквально бьет из всех щелей игры, не даст пожалеть о потраченном на игру времени.

Помимо стандартных одиночных заездов, в Tony Hawk's Pro Skater 2 будет присутствовать режим Карьеры. Выбрав его, игрокам придется лезть из кожи вон, выполняя по десять заданий на каждом уровне. Среди миссий, с которыми предстоит справляться виртуальным скейтбордистам, найдется место и безумным заездам по перилам, и кувырканию на рампах, и многим другим экстремальным развлечениям.

МЕРКАНТИЛЬНЫЕ *СПОРТСМЕНЫ*

Помимо стандартных одиночных заездов, в Tony Hawk's Pro Skater 2 будет присутствовать режим Карьеры. Выбрав его, игрокам придется лезть из кожи вон, выполняя по десять заданий на каждом уровне.



Среди миссий, с которыми предстоит справляться виртуальным скейтбордистам, найдется место и безумным заездам по перилам, и кувырканию на рампах, и многим другим экстремальным развлечениям. Разумеется, дураков, рискующих своей шеей совершенно бесплатно, можно найти только в России. А вот в стране разработчиков Tony Hawk's Pro Skater 2 таких редких зверей не водится. Поэтому за каждый успешный заезд спортсмены будут получать призовые деньги, которые смогут тут же потратить на обучение новым трюкам и фокусам.

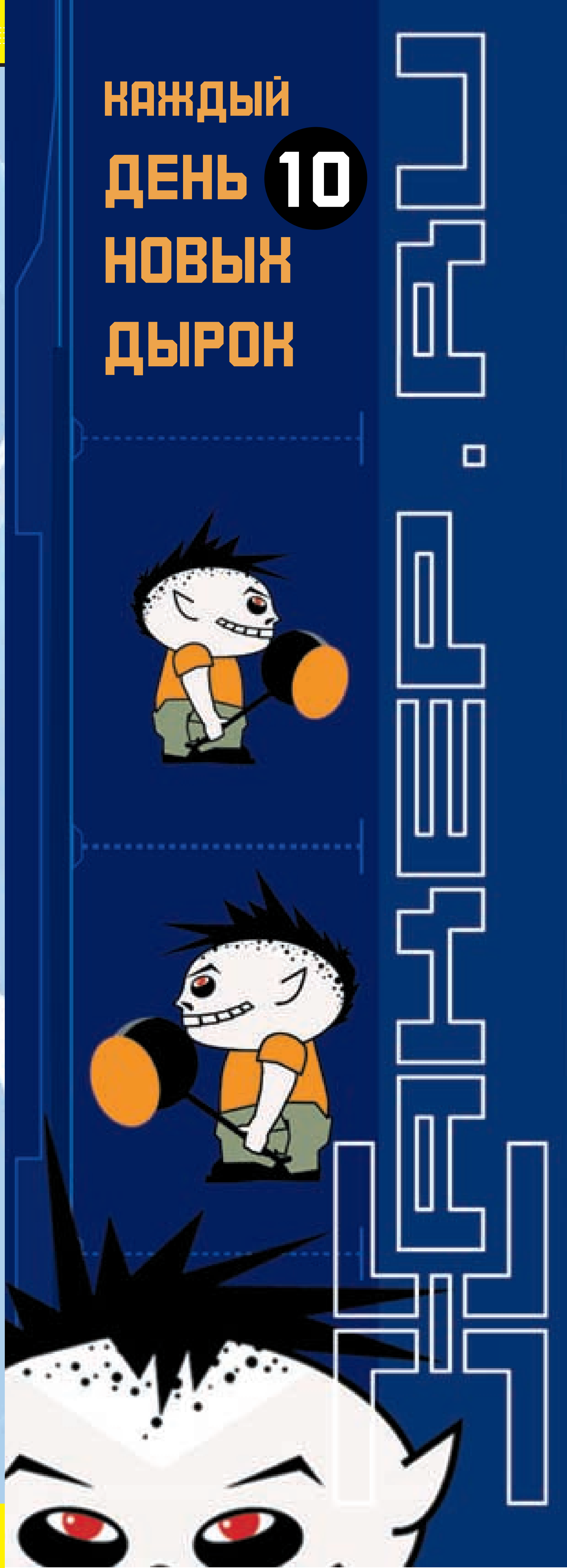
Если же перспектива соревнования с электронными соперниками вас не возбуждает, и вы являетесь счастливым владельцем персоналки, то в Tony Hawk's Pro Skater 2 у вас появится возможность сразиться одновременно с семью противниками.

ВМЕСТО*ЗАКЛЮЧЕНИЯ*

Стоит всего лишь взглянуть на демо-версию новой игры, как творящаяся вокруг ее прародителя истерия становится совершенно понятной. Несмотря на некоторые баги, присущие практически всем проектам, портированным с консолей на PC, Tony Hawk's Pro Skater 2 захватывает



с первой минуты и уже не отпускает до тех пор, пока стремиться в виртуальном скейтборде будет некуда. Если же случится чудо, и разработчики оптимизируют игру для PC-платформы, то она станет одним из главных претендентов на звание лучшей спортивной игры 2000 года. Так или иначе, но Тони Хоук может гордиться, что его имя носит столь достойный проект.



BATTLE ISLE: DARKSPACE

Лев Емельянов

Фирма Blue Byte хорошо знакома всем любителям стратегий. У меня, например, с этим названием ассоциируется знаменитый сериал Settlers и совершенно бесподобная трехмерная пошаговая стратегия Incubation (кстати, так никем до сих пор и не переплюнутая). В начале августа на игровых сайтах замелькали сообщения о разработке новой игры серии Battle Isle — DarkSpace.



На этот раз нас ждет многопользовательская космическая стратегия-симулятор, для разработки которой была приглашена небольшая девелоперская контора Palestar, основанная в 1999 году специально для создания движков к онлайновым компьютерным играм.

Менеджеры Blue Byte, занимающиеся связями с общественностью, заливаются соловьями, расхваливая свой будущий шедевр на все лады. Однако кое-какие конкретные факты из километров лапши, развешиваемой на наших доверчивых ушах, выделить все-таки можно. Во-первых, распространяться новая игрушка будет главным образом путем скачивания ее с сайта компании (хотя CD-версию тоже выпустят – специально для народа с плохим коннектом). Последнее время руководство фирмы все больше ориентируется на североамериканский



рынок и на чисто многопользовательские игры – впрочем, эту тенденцию просекли не они одни, можно вспомнить десятки перспективных игр, закрытых только из-за того, что компания-издатель объявляла о своем переходе исключительно к онлайновым проектам. Для нашего с вами удобства Blue Byte организует для **DarkSpace** специальный сервер на Blue Byte Game Channel, причем в первый месяц на нем можно будет поиграть абсолютно бесплатно (чтоб народ подсел). А по прошествии указанного срока – извольте ежемесячно выкладывать кровные баксы за доступ. Работа сервера Blue Byte Game Channel организована таким образом, чтобы поощрять игроков к созданию кланов и группировок и чтобы сформировать с их участием целостное сообщество **DarkSpace**. Разработчик тоже обещает никуда не исчезать после выхода игры, а продолжать улучшать движок и регулярно выкладывать для скачивания новые корабли, оборудование, сценарии и т.д.

Переходим к рассмотрению собственно геймплея. Повторюсь, **DarkSpace** – это космосимулятор, action и стратегия в одном флаконе. Здесь мы имеем и полностью трехмерный мир, и структуру командования



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: Action–Strategy
Издатель: Blue Byte Software Разработчик: Palestar Онлайн: www.bluebyte.com
Дата выхода: I квартал 2001



подразделениями, и тактические бои космических кораблей один на один. Все события разворачиваются в онлайновой вселенной Battle Isle, изобретенной специально для этой цели, при этом игрок является командиром звездолета, сражающегося с сотнями других претендентов за верховную власть в галактике. Обещана удобная (по словам авторов, прямо-таки интуитивная) система управления с возможностью выставлять way-point'ы и прокладывать маршруты в гиперпространстве. Пока на выбор предлагается около 18 различных кораблей и устройств, принадлежащих трем враждебным группировкам, но, как уже было сказано, после выхода игрушки «машинный парк» будет продолжать пополняться.

Одной из очень замечательных особенностей **Battle Isle: DarkSpace** представляется возможность участвовать в массовых мультиплеерных кампаниях, при этом в ходе таких кампаний геймерам станоут доступны новые типы кораблейч, будут приходить известия о появлении новых рас, об изобретении новых технологий и разработке эффективных стратегий – все это, как считают в Blue Byte, заставит народ резаться в **DarkSpace** снова и снова. Глобальная система подсчета рейтингов, действующая на Blue Byte Game Channel, предназначена для ведения подробнейших записей о карьерном росте всех участников космических побоищ: о получение новых зва-



Как видно на этом рисунке, процесс снаряжения корабля далеко не прост и позволяет идеально настроить звездолет в соответствии с собственными предпочтениями

BLUE BYTE И СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СЕРИЯ BATTLE ISLE

Компания Blue Byte была основана в 1988 году, в настоящее время ее головные офисы находятся в США и Германии. В активе фирмы — многочисленные и довольно успешные стратегии, симуляторы и ролевые игры. Первая часть знаменитой стратегической серии Battle Isle увидела свет в далеком 1991 году. Уже та игра содержала в себе все элементы, которые позже стали фирменной чертой сериала: наличие продвинутой стратегии и филигранной тактики, потрясающая глубина игрового процесса, детализированная графика и отличный сюжет. Вместо стандартного разделения участников конфликта на «хороших» и «плохих», Blue Byte предложила сложные взаимоотношения враждующих сторон, запутанные внутренние конфликты и другие фишки, помогающие геймерам вживаться в образы тех, за кого они играют. С 1991 по 1995 год вышли игры Battle Isle 1, 2 и 3, а в 1997 на свет появилась знаменитая Incubation: the Time is Running Out — полностью трехмерная полигонная тактическая стратегия, на первый взгляд больше всего напоминающая пошаговый Quake. Ближайшей игрой серии Battle Isle станет The Andosia War, выходящая в октябре 2000 года.

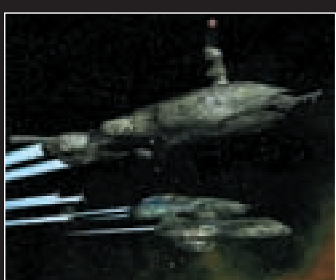


Черт побери! Действительно красиво!!

ний, геройских достижениях, количестве сбитых врагов, выигранных кампаниях, и еще куча всяческой информации, вплоть до одобрительных отзывов со стороны коллег и списков боевых орденов.

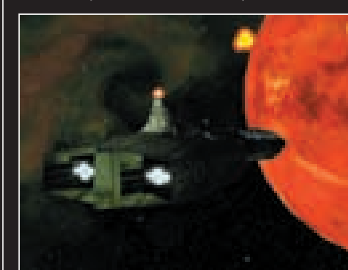
Все мы знаем, как порой бывает тяжело новичкам, в первый раз оказавшимся в огромном и незнакомом онлайновом мире, наполненном другими «живыми» игроками, где всем на тебя, в лучшем случае, наплевать, а в худшем – каждый норовит тебя прикончить. По словам ребят из Palestar, во вселенной **DarkSpace** каждый найдет себе дело, соответствующее его навыкам и мастерству. Салаг для начала будут ставить на маленькие и несложные в управлении кораблики, на которых они смогут освоить управление и некоторые базовые действия, а со временем – дослужиться и до более высоких званий, дающих право летать на серьезных звездолетах и командовать другими игроками. Возможность выставлять различные условия победы в зависимости от сценария заинтересует даже самых опытных асов, заставляя их изобретать все новые стратегии и виды атак.

Во вселенной DarkSpace каждый найдет себе дело, соответствующее его навыкам и мастерству. Салаг для начала будут ставить на маленькие и несложные в управлении кораблики, на которых они смогут освоить управление и некоторые базовые действия, а со временем — дослужиться и до более высоких званий, дающих право летать на серьезных звездолетах и командовать другими игроками.



Графика... такая важная вещь для космических игр. На выложенных разработчиками скринах, в разрешении 1024x768, все выглядит действительно круто (тем более – для онлайновой игры). Всю эту красоту на экран выводит движок под названием Medusa, специально написанный Palestar для **Battle Isle: DarkSpace** и поддерживающий всевозможные 3D карты. Помимо детализированных моделей, красивых звезд и взрывов, движок позволяет динамически обсчитывать повреждения кораблей, последствия попаданий в них торпед и возникающие в результате всего этого пылевые облака. Про трехмерный звук можно было бы и не упоминать, сие давно уже стало стандартом. А как вам понравится динамическое звуковое оформление, меняющееся в зависимости от происходящего на экране: от хруста и жужжания инопланетных лучевых установок, разбивающих на куски пятикилометровый корабль-матку, до неистовых воплей о помощи в радиоэфире от ваших союзников, находящихся на краю гибели. И все это в онлайне!!! Честно говоря, не очень верится, хотя... Между прочим, разработчики пока тактично умалчивают о размере дистрибутива, который надо будет скачивать с сайта Blue Byte, и о системных требованиях для всего этого великолепия.

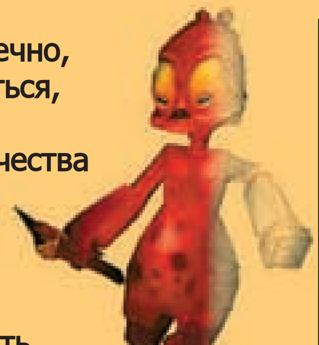
Пора заканчивать. До заявленного выхода игры остается еще не менее полугода (а скорее всего, пройдет еще больше времени), за этот период многое может поменяться или отмениться. Во всяком случае очевидно, что вещь получается далеко не тривиальная, а



возможно – действительно хитовая. В отличие от онлайновых фэнтезийных ролевых игр, глобальные космические вселенные пока являются редкостью и привлекают повышенное внимание прессы и геймерской общественности. Будем ждать и надеяться, что Blue Byte нас не надует.

P.S. Кстати, на момент выхода этого номера уже должно начаться бета-тестирование **Battle Isle: DarkSpace** на сервере Blue Byte Game Channel по адресу www.bluebyte.net. И по идее все, у кого нормальный коннект и куча времени, имеют возможность принять в нем участие.

Признайтесь честно, вы любите подарки? Нет, конечно, не дарить, а получать? Угу. Вот именно. Я, признаться, тоже. Только вот не всегда с презентами везет. По главному закону жизни, то есть закону Ее Величества Подлости, у любого даренного мне коня в обязательном порядке оказывается кариес. Кроме того, чуть ли не ежедневно у метро я натыкаюсь на представителей Ассоциации дарителей райских яблок, которые пытаются всучить мне несколько сухофруктов.



Вячеслав Назаров

GIFT







Я принес тебе подарок,
Мокрый след на ржавой крыше,
Крик, который не услышишь,
Взгляд усталый на ладони,
Ветер, на котором кони
Мчаться в небо перестали,
Руки, что их не достали,
Утро с ночью на перроне...

ДДТ «Подарок»

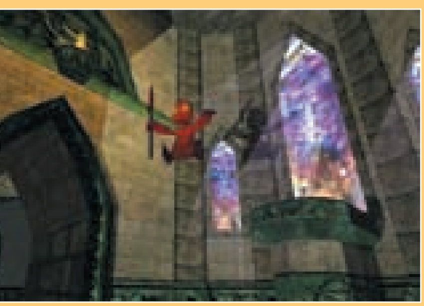
А я на эти плоды уже смотреть не могу, нет, чтобы фиников подарили или хотя бы ананас. Не дождешься. Довольно часто приходится также выслушивать душераздирающие рассказы друзей, товарищей и просто малознакомых персонажей о том, как им презентовали книжки «Как правильно уложить. Издание первое. Недоработанное», односторонние дискеты фирмы «Мебиус» и ручные соковыжималки «Отелло». Итог этому можно подвести один: бойтесь бездарных, дары приносящих. Слава Богу, что упрекнуть в бездарности компании CRYO и Eko Software не получится при всем желании. А ведь скоро они готовятся представить на наш суд новую игру **Gift**, название которой при определенном уровне знании аглицкого языка можно перевести как «Подарок»...

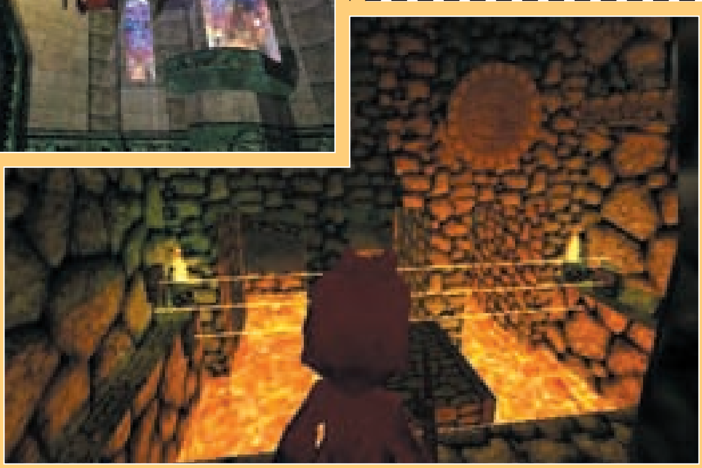
Чтобы спасти дерево, нужно съесть бобра. Чтобы спасти лошадь, придется выкурить сигарету. Ну а для того, чтобы спасти прекрасную принцессу от неминуемой гибели, просто необходимо найти Героя, который смог бы расправиться с врагами особы голубой крови. К сожалению, все до единого героя мира **Gift**, подписавшие контракт на столь опасную работу, потерпели оглушительное фиаско. Те из них, кто не погиб в боях, спешно отправились на пенсию, дабы успеть сочинить мемуары, чтобы обеспечить себе достойную старость если и не с помощью приданного принцессы, то уж хотя бы за счет гонораров. Однако спасать страшную, но симпатичную Лолиту Глобо все же надо – иначе игра не состоится. Последним кандидатом на роль Героя оказался Гифт – толстый придурок с замашками имбицила, которого разработчики снабдили самым мощным волшебным оружием. Именно этому персонажу предстоит победить Тень Самой Темной-претемной Ночи (так зовут главного злодея) и освободить Принцессу сказочного мира. Для этого он должен привести к царственной особе семерых гномов. Впрочем, по сюжету здесь лучше бы подошли козлы, поскольку путь бойцов будет лежать по семи безумным, безумным, безумным мирам, выжить в которых отнюдь не просто. Ведь, глядя на эти пародии на знаменитые фильмы и игры, не умереть от смеха очень тяжело.

Фактически, Gift представляет собой мичуринский гибрид приключений Rayman и сериала о похождениях Abe. Однако несправедливо полагать, что проект окажется интересен только детям или взрослым с таким же уровнем интеллекта.

Каждый из уровней-миров **Gift** будет кардинально отличаться друг от друга, так же как отличается Жигулевское пиво от Guiness'а.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: 3D Action/adventure
Издатель: CRYO Ent. Interactive Разработчик: Eko Software
Онлайн: http://www.cryo-interactive.com/
Дата выхода: I квартал 2000





При этом оригинальный 3D-движок обеспечит замечательные визуальные эффекты, которые на каждом шагу будут бросаться в глаза, как Анна Каренина под поезд. По мере того, как игроки перестанут забываться в экстазе от каждого нового взрыва или картины сказочного леса, они смогут узреть на просторах **Gift** немало забавных вещей. Стоит чуть повнимательней посмотреть по сторонам, и среди объектов виртуального мира можно заметить темные очки Лариски Крофт, перчатки Рэймана, лазерный меч Дарта Вэйдера, пулемет из Quake и даже сотовый телефон Nokia, которым в обязательном порядке пользуются все бойцы с Матрицей.

Впрочем, стоит откровенно признаться: много времени на осмотр достопримечательностей Вселенной **Gift** у игроков не окажется. Во время путешествия по семи королевствам все их внимание будет сосредоточено на борьбе с трудностями, опасностями и алкоголизмом. Сражаться с чудовищами и разгадывать загадки Гифту придется в таких местностях, как Tiptanic, Alcatraz, Star Stress, Drakuland, Iceland, Paztec и Mine of Horror. Что может ожидать путешественников в каждой из них, легко понять, лишь взглянув на названия.

Каждым из миров **Gift** правит гном. Причем, все семеро карликов отличаются архисверным характером: похоть, зависть, злоба, лень, жадность и тщеславие – вот далеко не все из того, чем могут похвастаться эти персонажи. Но именно они способны помочь в поисках Лолиты, которая страдает в плену у виртуального Гумберта. Целью Гифта является вытащить всех семерых крокодилов из их берлог и собрать их в последнем, восьмом мире вокруг принцессы. Только в этом случае она сможет вырваться из лап Тени Самой Темной-претемной Ночи и отдаться своему возлюбленному герою-олигофрену.

Фактически, **Gift** представляет собой мичуринский гибрид приключений Rayman и сериала о похождениях Abe. Однако несправедливо полагать, что проект окажется интересен только детям или взрослым с таким же уровнем интеллекта. Во всяком случае, разработчики обещают, что игра перенесет нас в такой мир, куда не долетал ни один 3D-боевик. И тогда **Gift** на самом деле может оказаться настоящим подарком для всех любителей (не)здорового смеха.

Несмотря на происходящую во всем мире революцию приставок, которые, что ни говорите, составляют более чем серьезную конкуренцию нашим родным персоналкам, о любителях именно компьютерных игр все еще помнят. И, судя по всему, забывать и, соответственно, забивать на нас не собираются. Еще бы — терять такой кусок денежного пирога...



Вячеслав Назаров

METAL GEAR SOLID PC

Лучше всего это понимают в корпорации Microsoft, которую завистливым конкурентом так и не удалось расчленить. С людьми в этом отношении все гораздо проще. Знавал я, например, одну довольно приятную даму. Всем была хороша. И даже была прекрасна сложена. Хотя правая рука все-таки вылезала из чемодана. Но это все люди-человеки. К Microsoft они не имеют никакого отношения. Неспроста же именно эта компания собирается при помощи создаваемого ею программного обеспечения стать генеральным спонсором праздника смерти – Апокалипсиса. Но до события еще далеко – как минимум несколько месяцев. Поэтому Microsoft изо всех сил торопится заработать побольше денег, чтобы успеть как следует подготовиться к праздничной дате. Очередным шагом к этому является издание PC-версии нашумевшей в консольном мире игры Metal Gear Solid.

Первоначально Metal Gear Solid вышла на Sony Playstation и практически моментально разошлась тиражом более двух миллионов экземпляров в одних только незалежных штатах американщины, по ходу дела завоевав титул Игры Года. Теперь в планах Konami и Microsoft повторить победное шествие проекта уже по жестким дискам компьютеров.

...В начале будущего тысячелетия проблемы, связанные с военными технологиями, плавно переползли из нашей страны на территорию США. На заводик по производству ядерного оружия, расположенный на острове Shadow Moses, который находился в архипелаге близ Аляски, злобствующими террористами было совершено коварное нападение. Впрочем, сами захватчики предпочитали называть себя Войсками Специального Назначения Следующего Поколения (Next Generation Special Forces). Не иначе, важную роль в выборе названия сыграл национальный американский напиток пепси-кола. Ведь это только русские люди пьют водку лишь для запаха, поскольку дури своей хватает. А несчастным мулюканцам приходится компенсировать ее недостаток путем поглощения газированного ужаса. Так или иначе, но в руках злодеев оказались сотни ядерных боеголовок, прикрученных к ракетам, которые, как известно из песни некоей Земфиры, летают высоко. И далеко. Узнав про это, негодяи моментально выдвинули ряд требований к правительству, в случае невыполнения которых в течении 24 часов пообещали устроить глобальный фейерверк. Конечно, если бы вместо военной базы террористы захватили бы, например, винные погреба Массандры, то формулирование желаний потребовало бы от них гораздо больше времени.

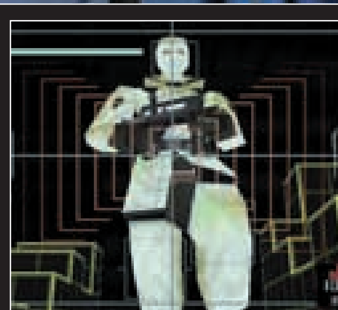




Но поскольку счет пошел на часы, хронометры и секундомеры, то для решения возникшей проблемы был вызван уволившийся в запас ветеран (или ветеринар? – разработчики уклоняются от ответа на этот вопрос) спецназа Солид Снэйк. Обеспечив героя биноклем, пачкой сигарет Mild Seven и отвратительным настроением, его отправили в гости к террористам. Впрочем, для такого простого задания большего и не нужно, ведь начальство потребовало всего лишь освободить заложников и уничтожить всех асоциальных элементов.

Как и во многих модных action-играх, в Metal Gear Solid PC огромную роль имеет «невидимость» главного героя для противников. На смену старому лозунгу: «Бей! Руби! Коли! Режь!» – приходит новый: «Ползи... Крадись... Шифруйся...» Значительную часть игрового времени бойцам придется скрываться от гадких негодяев, поскольку те, снабженные мощным AI, моментально вызовут подкрепление и всей гурьбой завалят отважного ветерана Снэйка. Оторваться от их преследования будет очень сложно. Враги станут выслеживать смелого спецназовца по следам, по звуку стучащих зубов. Перед тем как входить в любую комнату, они аккуратно забросают ее гранатами, выжгут напалмом и затопят водой, после чего со спокойной душой продолжат в ней поиски.

Помимо улучшенной системы искусственного интеллекта, которая все же не может сравниться с натуральной глупостью, доработки коснулись и визуальной стороны Metal Gear Solid. PC-версия сможет похвастаться гораздо более высоким разрешением, а также полностью переработанными текстурами, которые применяются в моделях персонажей.



В Metal Gear Solid игроки при желании смогут наблюдать за ходом разворачивающихся событий от первого лица. Стоит отметить, что на PSX такая возможность присутствовала только в специальном expansion pack'е Metal Gear Solid: Integral, который был выпущен в США и Европе под названием MGS: VR Missions .

За долготерпение приверженцев персоналок, так долго ждавших чуда, разработчики приготовили им еще несколько бонусов. Уже сегодня известно, что в комплект поставки войдут более 300 миссий из Metal Gear Solid: VR Missions.

Пусть над PC-версией шедевра работает внутренняя Microsoft'овская команда, причин сомневаться в ее успехе у нас нет никаких. А вам остается лишь немного подождать.

Уникальность Metal Gear Solid заключается в том, что игра идеальным образом сочетает в себе как первоклассный триллер, так и душещипательную мелодраматическую историю, неизменно выдавливающую скупую мужскую слезу ближе к концовке. Плюс гениальная режиссура и удивительная музыка.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Шпионский триллер
Издатель: Microsoft Разработчик: Konami
Онлайн: http://www.mgspc.com/ Дата выхода: октябрь–ноябрь 2000


"ВОЙНА – ЭТО НЕ ИГРУШКИ"
...КАК ГОВОРИЛ МОЙ ДЕДУШКА!
Окунитесь в историю с Противостоянием III (Sudden Strike)!
• Игра, которая устанавливает новые стандарты!
• Игра с графикой о которой Вы даже не мечтали!
• Игра, которая чрезвычайно реалистичная и захватывающая!
• Игра, которая приносит наслаждение!
• До 1.000 юнитов в сражении
• Гигантские карты
• Мосты, дома, укрепления, деревья и все другие объекты можно разрушать
• Сооружение укреплений, мостов, установка понтонов
• Реалистичные воспроизведения всех устройств
• Русские, немецкие, французские, американские и британские миссии
• Летний и зимний сценарии
• До 12 игроков и 4 групп по сети
SUDDEN STRIKE
ПРОТИВОСТОЯНИЕ III
©2000 «Руссобит-М»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
Контактные телефоны:
(095) 956-05-20, (095) 799-00-06
Факс: (095) 956-06-01
E-mail: russobit-m@roamail.ru
Адрес в Интернете: www.russobit-m.ru
Русс Бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
cdv



Чтобы две новых игры на Sony PlayStation 2 увидели мир, а самое главное, чтобы их получили американцы к ожидаемому в октябре лончу приставки пришлось объединить усилия сразу четырем известнейшим в игровом мире компаниям. Это Game Arts, Capcom, Treasure и Working Designs.

Михаил Разумкин

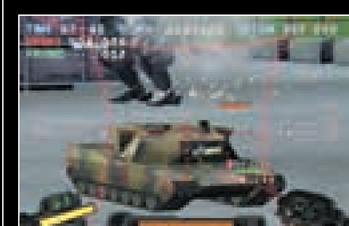
GAME ARTS – "ШЕДЕВРЫ" НА ПОТОК

Образовавшийся таким образом квартет издателей и разработчиков более чем странен, однако он существует и работает, остается надеяться чтобы не повторилась история, описанная в популярной басне Крылова.

Любая компания, занимающаяся разработкой игр, рано или поздно сталкивается с необходимостью просто заработать немного денег, а не заниматься созданием «прорывов жанра». Иначе трудно было бы объяснить, что периодически на свет появляются продукты, мягко скажем недоделанные или практически идентичные своим предшественникам, зато подкрепленные известным логотипом. Таким путем давно идет Capcom со своими бесконечными Streetfighter'ами, не отстает от нее и Eidos с Ларой Крофт, а ставшая законодателем и признанным лидеров в жанре RPG Square может теперь вообще не заботится о качестве выпускаемых игр – все равно их признают как минимум хитами. Пошла по этой прибыльной дорожке и Game Arts, компания выдавшая на гора не одну качественную игру жанра RPG и Shooter. Причем до недавнего времени она в основном сотрудничала лишь с Sega, вспомните знаменитую серию RPG Lunar, великолепную стратегию Dragon Force или не менее великолепный shooter на роботах – Gun Griffon. Однако нашему игроку эта компания может быть знакома, скорее всего, по изданным на PlayStation нескольким RPG -ремейкам все того же Lunar и Grandia. Теперь Game Arts делает игры на вторую PlayStation, причем, явно желая затратить при этом как можно меньше усилий и взяв за основу уже проверенные «тайтлы».

Оба новых проекта относятся к жанру shooter и уже были испытаны на сеговских приставках. Первая игра – это продолжение уже упомянутого Gun Griffon, а вторая – уже третий ремейк Silpheed, оригинал которого вышел аж 14 лет назад на NEC PC88.

Начнем с Gun Griffon Blaze, как более глобальной игре, а далее постепенно перейдем и к Silpheed: The Lost Planet. Поскольку вряд ли кто из вас слышал о оригинальном Gun Griffon, я постараюсь рассказать о G G Blaze, не ударяясь в сравнения. Итак, в 21 веке по прогнозам японцев человечество обязано

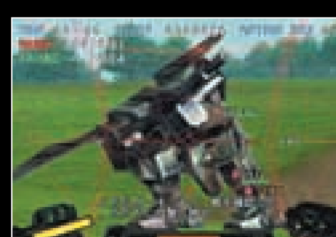


столкнется с рядом катаклизмов, которые вызовут экономический и продовольственный кризис, следствием чего неминуемо должна стать третья мировая война. Технический прогресс же достигнет уже таких высот, что станет возможно реализовать давнюю мечту все тех же японцев – скрестить танк и пехотинца, получив тем самым мобильную бронированную роботехнику, которая и является основной боевой единицей в игре. Несмотря на то, что вам придется управлять роботом, это все же не симулятор, а скорее FPS, т.к. основной обзор происходящего происходит от первого лица. В отличии от своих предшественниц G G Blaze намного ближе подошла к стандартным играм упомянутого поджанра, хотя есть в ней и черты симуляторов. Во-первых, на месте поверженных врагов или разрушенных строений периодически появляются классические «items», позволяющие восстановить броню, боезапас и получить массу других «полезностей». Кроме этого, есть еще и mission box, это тоже своего рода item, но использо-

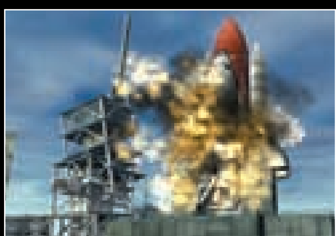
ДОСЬЕ	
Gun Griffon Blaze	Платформа: PlayStation 2 Жанр: shooter Издатель: Working Designs Разработчик: Game Arts Онлайн: www.workingdesigns.com Дата выхода: 26 октября 2000



В G G Blaze на выбор представлены четыре модификации боевого робота High Macs III. Стандартно он вооружен 105 мм орудием, 35 mm штурмовой винтовкой, гранатометом и ATM. Вы можете менять базовую конфигурацию, добиваясь тем самым большей маневренности, скорости, защищенности и огневой мощи. На этой настройке симулятор завершается и начинается откровенный FPS.

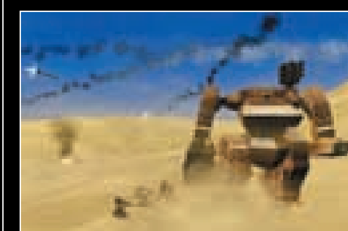


вать его в текущей миссии вам не удастся. Подобранные mission box можно применить в последующих миссиях для upgrade своей боевой машины. Вот мы и подошли к симуляторной части игры, пусть и небольшой. Если Mechwarrior для вас не пустой звук, то вы меня поймете. В G G Blaze на выбор представлены четыре модификации боевого робота High Macs III. Стандартно он вооружен 105 мм орудием, 35 mm штурмовой винтовкой, гранатометом и АТМ. Вы можете менять базовую конфигурацию, добиваясь тем самым большей маневренности, скорости, защищенности и огневой мощи. На этой настройке симулятор завершается и начинается откровенный FPS. Здесь и проявляется одно из основных достоинств игры – ее чрезвычайно высокая динамичность, которую она унаследовала от оригинала. Будучи членом 501-ого Японского Иностранного Легиона, вам на протяжении довольно разнообразных миссий придется носиться по полям и огородам, отстреливая противника, защищая союзников и прикрывая однополчан. Сценарий забросит вас в джунгли Гуама, горы Тибета, оливковые поля Греции и пустыни Египта. Придется даже отстаивать



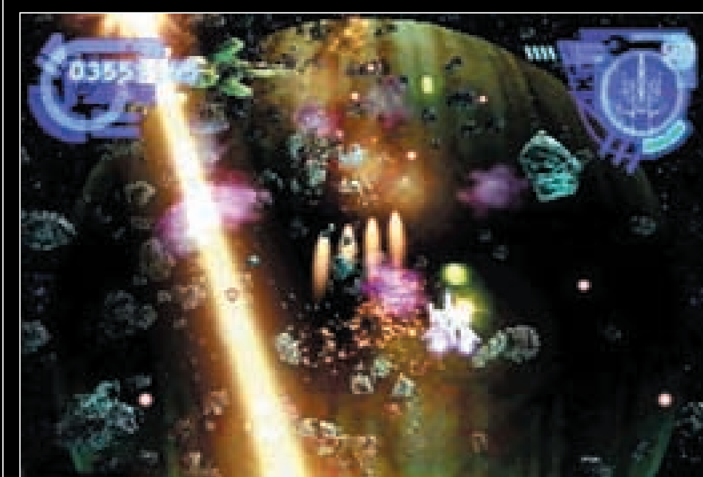
независимость украинских станиц и побывать на запуске шатла на мысе Канаверал (правда лишь для того, чтобы его уничтожить). Как уже говорилось, игра очень динамична, и кроме постоянного огня противника вас будет «подхлестывать» еще и время, количество которого ограничено для каждой миссии. К сожалению, в новой версии игры исчез радар, его место занял так называемый «Mass Energy Detector» (MED), попросту говоря детектор массы. Этот нехитрый прибор, судя по всему, должен регистрировать перемещение крупных объектов. Он не покажет точное местонахождение противника, однако даст знать на сколько тот близко к вам подобрался. Что касается управление, то оно довольно простое и грамотно выполненное. Dual Shock 2 с его восьмью кнопками и двумя аналоговыми рукоятями на сегодняшний день является, пожалуй, наиболее подходящим джойстиком для подобного типа игр. Кроме того, разработчики предусмотрели два варианта раскладки кнопок – для новичков и для бывалых пилотов. Но на этом все хорошее, что связано с игрой заканчивается.

Соответственно переходим к плохому, и это в основном связано с графикой. Если вы помните, то я начал статью без всяких восторженных возгласов, и это далеко неспроста. Сатурновская версия игры выдавала чуть ли не все, на что была способна эта приставка, лишь немногим уступавшая PlayStation. Качественные модели и анимация боевой техники, в меру заполненные пейзажи, неплохие спецэффекты, наши Ка-50 вообще смотрелись как живые (когда объятые пламенем падали на землю). Особенно меня впечатлили фонтаны земли и пыли, что возникали при попадании снаряда в землю. Что же мы видим на PlayStation 2, которая на голову превосходит не только уже почивший Saturn, но и здравствующий и поныне Dreamcast. Ну и куда подевалось все это превосходство? Создается впечатление, что умельцы из Game Arts, с точки зрения графики вообще не работали над игрой, а просто переделали старый проект под новое железо. Да, в G G Blaze присутствуют устойчивые 60 fps, да, высокое разрешение радует глаз, да, исчезли ужасные сатурновские текстуры. Но позвольте, что это за модели роботов, что за пустующие пространства, покрытые текстурой травы, изредка сдобренные торчащими деревцами и одинокими зданиями в виде квадратных коробок. Если на Sega Saturn это смотрелось очень даже неплохо, но на нашей могучей и ужасной PS 2 это называется одним словом – «халтура». Не получилось воссоздать и великолепный вступительный ролик, а ведь сатурновский вариант в свое время был признан одной из лучших работ. Вам же, мои дорогие, придется лицезреть лишь блеклый вариант былого шедевра. Одним словом, при всем моем уважении к оригинальной Gun Griffon, и даже учитывая оставшийся нетронутым игровой процесс, G G Blaze является игрой явно недоработанной, сделанной, что говориться «на коленке» и это конечно же не может радовать нас с вами, особенно если Game Arts возьмет за правило делать такие проекты. Вот на такой печальной ноте мы переходим ко второму пункту нашей статьи – к Silpheed: The Lost Planet.





Сюжет Silpheed: The Lost Planet традиционен — на одну из далеких колоний уставшего от войн человечества нападает флот пришельцев. Вы со своим кораблем — последняя надежда на ее выживание.



Этот проект выполнен по высшему разряду, не в пример предыдущей игре, однако относится он к настольно древнему жанру, что такой компании как Game Arts должно быть стыдно выпускать подобную игру вместе с выходом супер современной игровой консоли. В начале статьи я уже упоминал, что обе описываемые игры относятся к одному жанру – shooter. Одна оговорка: G G Blaze – это FPS, а Silpheed – классический представитель жанра, появившегося на заре видеоигр. Итак, Silpheed: The Lost Planet – это стрелялка с вертикальным перемещением (top-down scrolling'ом) экрана, где вы должны уничтожать толпы кораблей противника, управляя маленьким истребителем, под завязку напичканным всевозможным смертоносным оружием. В отличии от G G Blaze про Silpheed практически нечего писать, полную картину о таких играх можно узнать из скриншотов, поэтому остановимся на основных моментах.

Сюжет традиционен – на одну из далеких колоний уставшего от войн человечества нападает флот пришельцев. Вы со своим кораблем Silpheed – последняя надежда на ее выживание. Игровой процесс тоже традиционен – с невероятной частотой давите на кнопку «fire», не забывая маневрировать, чтобы не попасть под вражеский выстрел. Есть немного и нововведений. Перед миссией вы можете установить на свой корабль два вида оружия, каждое из которых имеет стандартный выстрел и выстрел «с накачкой». В зависимости от выбранного оружия изменится и сложность предстоящей миссии. Новое оружие вы получаете не стандартным путем, т.е. собирая бонусы от сбитых противников, а зарабатывая очки и покупая оное по окончании миссии. С графической точки зрения игра выглядит великолепно, здесь придраться просто не к чему. Но это и не удивительно, ведь по слухам к дизайну самое прямое отношение имеет опытнейшая в этом жанре Treasure. В игре используется полностью трехмерный движок, а уж богатые возможности PS 2 в области спецэффектов разукрасили всполохи взрывов, лазерных лучей и прочей пиротехники в невероятные цвета. Безусловно, Silpheed: The Lost Planet очень хорошая игра для любителей бездумного и веселого проведения времени, вот только выпускается она не ко времени и не к месту.

Что в итоге. Когда вы будете держать в руках этот журнал обе игры уже увидят свет в Стране Восходящего Солнца благодаря стараниям вездесущей Capcom, видимо решившая стать крутым издательством. Что же касается американского релиза, то здесь руку приложила давний партнер Game Arts по западной локализации игр и самый тормозной издатель – Working Designs, поэтому обещанная дата выхода совместно с лончем PS 2 остается под большим сомнением. А возвращаясь к поднятому в самом начале статьи вопросу о квартете и Крылове, тут все как обычно – подождем увидим.

ДОСЬЕ

Silpheed: The Lost Planet

Платформа: PlayStation 2 Жанр: shooter
Издатель: Working Designs Разработчик: Game Arts Онлайн: www.workingdesigns.com
Дата выхода: 26 октября 2000

Несмотря на то, что в мире PC «онлайновость» — уже давно устоявшийся атрибут практически всех игр, и одной из важнейших характеристик любого выпускаемого продукта является количество и качество multiplayer-режимов, в мире видеоприставок еще только начинают пробовать на вкус слово «онлайн».

Михаил Разумкин

HUNDRED SWORDS



Бесспорным лидером и монополистом на сегодняшний день в этой области является Sega. Именно она пыталась продвинуть в сеть еще свою приставку прошлого поколения (это я о Sega Saturn), а в случае Dreamcast'а это уже четко выверенная политика. Для многих не секрет, что в Японии давно действует игровая онлайновая служба, позволяющая тамошним игрокам чувствовать себя полноправными «юзерами» сети. С Западом не все так хорошо, но вроде бы уже этой осенью обещают ввести в строй и аналогичную службу в Америке. Дело остается, как всегда, за играми. И вот здесь приставкам похвастать особенно нечем (по крайней мере, в США) – несколько спортивных игр, несколько FPS, вот практически и все. Однако совершенно недавно одно из независимых отделений Sega, находящееся сейчас в стадии бурного творческого роста и именуемое Smilebit (последний их шедевр – Jet Set Radio), объявляет о разработке RTS в стиле фентези под звучным именем **Hundred Swords**. Конечно, на компьютерах, этим никого не удивишь, но вот на приставках!!! Где в лучшем случае приходилось довольствоваться убогими портами с персоналок. А теперь – настоящая, классическая стратегия в реальном времени, полностью трехмерная, изначально разработанная именно для консолей, да еще и с возможностью онлайновой игры. Мало этого, уже в середине июля в так называемые Sega's Entertainment Stage Net@ (сетевые центры развлечений) поступили игровые автоматы с сетевой версией **Hundred Swords**. Соединенные оптоволоконными кабелями, эти аркады нового поколения позволят одновременно устроить баталии четырем игрокам, находящимся в различных городах, а заодно и оттестировать многопользовательский вариант будущей игры. Что же представляет собой этот многообещающий проект от авторов бейсбольных симуляторов?

Smilebit уже в который раз подтвердили золотое правило о том, как сделать хорошую японскую игру. Надо взять хорошую американскую игру и полностью ее перерисовать.

Если подходить к этому вопросу серьезно, то ничего особенного. Smilebit уже в который раз подтвердили золотое правило о том, как сделать хорошую японскую игру. Надо взять хорошую американскую игру и полностью ее перерисовать. Так вот, **Hundred Swords** можно смело назвать клоном любой западной фентезийной RTS. Как говорят сами разработчики, вам сначала придется добывать ресурсы, далее нанять побольше войск и, собственно, разнести в пух и прах противников. Но я не зря начинал статью с мажорных ноток, ведь процесс японской перерисовки – дело довольно своеобразное, и получившийся в конце концов продукт может без труда затмить именитых предшественников.







Итак, как уже много раз говорилось, **Hundred Swords** переносит нас в некий фентезийный мир, где в смертельной борьбе сошлись четыре группировки (не расы). За что они сражаются, неизвестно, как неизвестен и сюжет, положенный в основу игры, так как реальной информации по ней очень мало. По этой же причине довольно сложно точно назвать и упомянутые противоборствующие группировки, но в примерном переводе с японо-английского вам предложат воевать за солдат, магов, купцов и землевладельцев. Все они обладают собственным набором юнитов и строений, принципиально отличающимися друг от друга. Кроме стандартных мечников, лучников и магов, вы найдете и кучу вариаций на их тему. Очень много «конных» юнитов, кавычки я ставлю из-за того, что настоящих коней я там не встречал – ящеры, ходячие механизмы, летучие понтоны, дирижабли и т.д. Каждая сторона может иметь до сотни юнитов; соответственно, возможен такой вариант, когда в бою сойдутся сразу четыре сотни бойцов. Но самое главное в игре, что отличает ее от многих западных аналогов, – это наличие офицеров (или, если хотите, героев), которые поведут в бой ваши войска. Это не просто безликие фигурки с огромным количеством здоровья и суперспособностями (хотя и не без этого), как было в том же WarCraft. Каждый офицер имеет свою запоминающуюся внешность, выполненную в традиционном анимешном стиле, так что вы сможете без труда узнавать их в лицо и, возможно, испытывать симпатии к одним или неприязнь к другим. Кроме того, офицеры могут поддерживать определенный порядок построения войск, то есть в игре будут возможны формации. Теперь о любимых всеми ресурсах – их в игре два. Первый представляет собой кристаллы яйцеобразной формы, а второй – некий газ. Число месторождений, как обычно, ограничено, поэтому большинство сетевых сражений наверняка скатятся до стандартных войн за ресурсы.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast, PC Жанр: RTS
Издатель: Sega Разработчик: Smilebit Онлайн: http://hundred.dricas.ne.jp, www.smilebit.com
Дата выхода: I квартал 2001

Как уже упоминалось ранее, игра практически готова, и сейчас все работы в основном ведутся над «Adventure Mode» – режимом для однопользовательской игры. Что он будет собой представлять – непонятно. Известно лишь, что он будет поделен на семь эпизодов, в свою очередь разделенных на 30 уровней. Вот, собственно, и все, что можно сказать об этой, несомненно, замечательной игре на сегодняшний момент, подождем до конца года, возможно, поближе к дате «релиза» информации станет больше.


ВКЛЮЧИ
МУЗ ТВ
СМОТРИ МУЗЫКУ
Нас видят 160 городов России и дальнего зарубежья.
Нас смотрят 24 часа в сутки.
Национальный музыкальный канал.

В отечественной игровой индустрии за все время ее существования произошло всего два крупных события. Первое — это, собственно, появление индустрии. Второе — осознание того, что российские разработчики все же в состоянии делать игры. Игры современные, оригинальные, а главное — вполне сопоставимые с лучшими западными образцами.



Дмитрий Эстрин

ПРОТИВОСТОЯНИЕ III

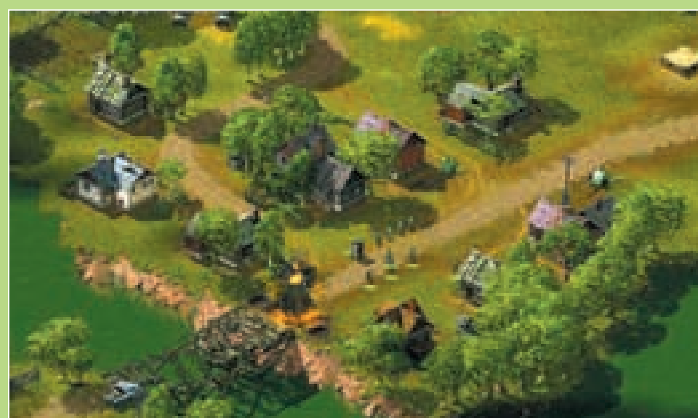
Вспоминая сейчас все те реализованные в Росси игровые проекты, в которых нам пришлось разочароваться и которые мы смогли полюбить, хочется отметить характерную для них для всех черту. Они были оригинальны. Что весьма любопытно, «Противостояние III» также обладает этим качеством.

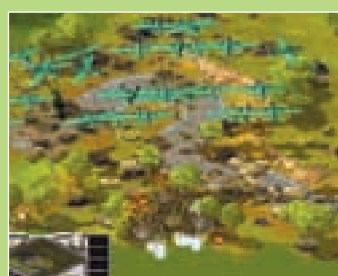
Что ж, позвольте и мне быть оригинальным. Расписывать все достоинства предшественников «Противостояния III» я не буду. Поскольку на этот раз хочется уделить максимум внимания игре, находящейся в разработке. Поверьте, она того заслуживает.

Действие «Противостояния III» посвящено Второй Мировой Войне. Особое внимание разработчики решили уделить боевым действия на территории бывшего СССР, что должно быть соответствующим образом оценено отечественными игроками. В принципе, практически все миссии каким-то образом связаны с реальными историческими событиями, имевшими место в прошлом. Разработчики даже говорят об их реалистичности, но... об этом чуть позже.

В игре нам будет предоставлено три компании. Первая будет посвящена высадке союзных войск в Нормандии. Если смотрели «Спасти Рядового Райана», сможете вообразить насыщенность игрового процесса уже сейчас. Во второй компании придется играть за немцев, которые проводят испытания нового оружия, отбиваются от диверсантов, а потом... Короче, потом им не поможет даже их новое оружие. Действие последней компании – за русских – будет целиком посвящено самым значимым сражения Великой Отечественной Войны. Сталинградская битва, Курская дуга – здесь игроку придется задействовать свои тактические способности на все сто процентов.

Вообще речь идет не о стратегии в реальном времени. Точнее, не просто о стратегии в реальном времени. «Противостоянию III» прекрасно подошло бы определение – тактический симулятор сухопутных сражений времен Второй Мировой Войны. И это не пустые слова, это то, с чем нам придется столкнуться в ближайшем будущем. Никаких баз, никакого строительства. Это не Command&Conquer и даже не его клон. Ключ к успеху не быстрое развитие и даже не контролирование тибериевых полей на карте. Есть несколько отрядов, несколько танков, поддержка с воздуха. Используя военные ресурсы нам необходимо выполнить поставленную перед нами боевую задачу. Например, занять город, отбить вражескую атаку, зачистить поселок или, скажем, подготовить берег к высадке десанта.





ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: real-time стратегия
Издатель: Руссобит-М Разработчик: ТВА
Онлайн: http://www.russobit-m.ru/
Дата выхода: осень 2000 года

ли солдат уничтожить, артиллерию можно захватить. Великолепно проработаны взрывы. Бомбежка самолетов производит ни с чем несравнимые впечатление. Особенно, если объектом налетов оказались ваши собственные позиции. Да хотя бы такая маленькая деталь: если вояки не участвуют в боевых действиях, находясь в ожидании оных, они неторопливо закуривают, и это видно в самой игре. В общем, похоже на невероятно динамичный wargame в реальном времени. Плюс ко всему с высочайшим качеством игрового процесса.

На данный момент, не впечатляет лишь графика. Однообразные бледные краски здорово контрастируют с разнообразием объектов, которые можно обнаружить на гигантской карте. Зато звуки... Признаюсь, писать о звуковом оформлении игр мне всегда представлялось несколько странным занятием, поскольку что-то такое совсем уж уникальное встречается чрезвычайно редко. И «Противостояние III» как раз тот случай. Взрывы, выстрелы, крики... Хорошо, что все это только на экране монитора.



«Противостоянию III» прекрасно подошло бы определение — тактический симулятор сухопутных сражений времен Второй Мировой Войны. И это не пустые слова, это то, с чем нам придется столкнуться в ближайшем будущем.

Нам уже удалось оценить достоинства ранней версии игры, и... мы были поражены необычайно глубокой проработкой игрового процесса. Судите сами. Практически все, что может быть разрушено, разрушается. Юниты могут прятаться в лесах, за строениями, в строениях и пр. В одном сценарии могут принимать участие до 1000 боевых единиц. В игре могут быть возведены фортификации и понтонные мосты. Естественно, они могут быть и разрушены. В боевых действиях принимает участие огромное количество военной техники, перечислять которую пока просто не имеет смысла. Орудия, зенитные пушки управляются солдатами. Ес-

В общем, проект успел заинтересовать и сформировать стада поклонников не только в нашем Отечестве, но и за рубежом. Это, впрочем, неудивительно. Даже скептики в нашей редакции заинтересовались. Делайте свои выводы!

ВНИМАНИЕ
В ПРОДАЖЕ В ОКТЯБРЕ 2000



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ — самый многообещающий Российский проект 2000 года

- **ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ** информация
- **ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ** и путеводитель по ПЗ
- **FAN CLUB** фотографии, рисунки...

NIVAL INTERACTIVE · СТРАНА ИГР · 1С Фирма "1С"

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ

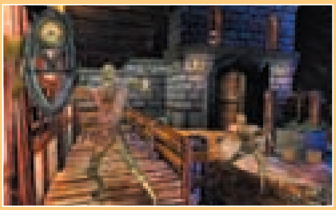
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

Александр Щербаков

Не успели игроки и журналисты недобрым словом отозваться о Crusaders Of Might & Magic, а 3DO уже спешит с выпуском новой игры из не так давно родившегося 3D-action`ового ответвления легендарного RPG-сериала.



Правда, надо сказать, выпуск подобных продуктов вполне оправдан с точки зрения срубания бабок, так как, что ни говори, а Might & Magic с закосом под Tomb Raider продавался и будет продаваться относительно неплохо, как бы в него ни плевались определенные группы сознательных игроков и игровая пресса.



Warriors Of Might & Magic это, фактически, те же крусейдеры, но с рядом не особо серьезных доработок и равнением на PlayStation 2 и ее launch на Западе, что, само собой, подразумевает более отполированную графическую часть в разрабатываемом гамезе. Ну, а помимо этого из каких-то более-менее серьезных новшеств можно отметить (а можно, в принципе, и не отмечать, но писать-то о чем-то надо) некоторые изменения в системе боев, нынче даже приобретших некоторые «типа файтинговые» черты, что выражается в системе блоков и ну просто неописуемо наиценнейшей возможности накручивать комбо из имеющихся в наличии ударов. Вдобавок, в Warriors Of Might & Magic ожидается увеличение роли магии, что вполне естественно, учитывая, как любят девелоперы говорить о заготовленных ими спецэффектах, украшающих применение колдовства.



ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation 2, Game Boy Color Жанр: 3D-action Издатель: 3DO Разработчик: 3DO Онлайн: http://www.3do.com/products/playstation/warriors/ Дата выхода: зима 2000

Да, кстати, в игре, что характерно, имеется еще и сюжет, ясный пень, более изощренный (если это слово вообще в данном случае применимо), чем ранее, без которого ну просто никуда. Ну а раскрывать нам его собираются в напиханных в игрушку FMV, а также просто в диалогах, то и дело выползающих на самых интересных местах. Вот. Крутится же завязка Warriors Of Might & Magic вокруг персонажа по имени Alleron, несправедливо обвиненного во всякой гадости и теперь путешествующего по землям Ardon, что в итоге приведет его, вроде как, к конфронтации с неким древним богом, по совместительству еще и «типа злым». Навешать кренделей ему и его приспешникам нам позволят уже где-то к Рождеству, когда это станет наиболее актуальным.

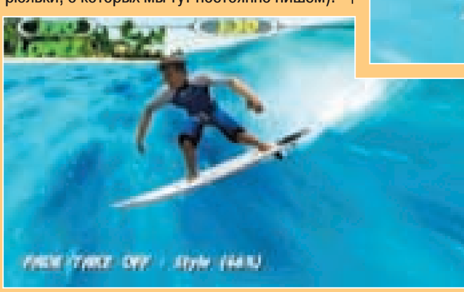
CHAMPIONSHIP SURFER



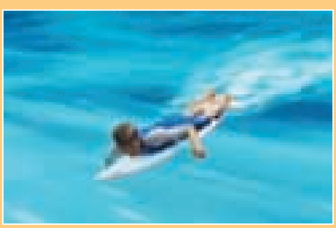
Александр Щербаков

Пожалуй, за всю историю видеоигр в редком жанре гонок на водных мотоциклах не было создано ничего более впечатляющего, чем уже изрядно постаревший Waverace 64.

Нынче же, вспомнив о существовании такого небольшого и достаточно перспективного направленьица в играх, высоту собирается штурмовать компания Mattel, известная всем без исключения своими куклами Barbie (представляющими, несомненно, гораздо больший интерес, нежели те бирюльки, о которых мы тут постоянно пишем).



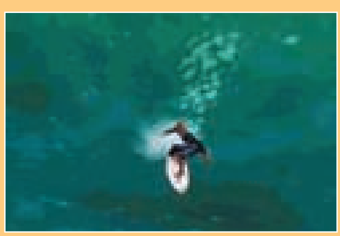
Ну так вот. Взяв в охапку разработчика Krome Studios, кукольный издатель, засучив рукава,

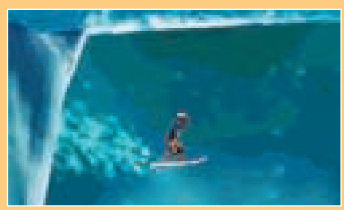


взялся за создание того, что ныне зовется Championship Surfer (ранее звалось, кстати, Pro Surfer). К проекту была подключена команда Team O'Niell, на которой теперь, как на мышах, кроликах и собаках, проверяют физическую модель, с которых, вроде как, снимают motion capture и занимаются прочими увлекательными вещами.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast Жанр: waverace Издатель: Mattel Interactive Разработчик: Krome Studios Онлайн: www.mattel.com Дата выхода: осень 2000

В первую очередь, Championship Surfer пытается взять нас за жабры своими внешним видом, а особенно тем, как в нем отражена вода. Надо сказать, что хоть у Krome Studios в визуальном плане получается и не все, но кое-что смотрится весьма неплохо, причем как в версии игры для Dreamcast, на которую, собственно, упор по созданию максимальной красоты и делается, так и в версии для PlayStation, смотрящейся пока, вроде, тоже ничего.





Самой же сильной частью Championship Surfer, как полагают разработчики, должна стать физика, учитывающая даже, типа, дуновение ветерка. Говорят, так играть будет очень даже интересно. Вообще же, игровой процесс планируется построить таким образом, чтобы все это дело несколько напоминало, извините, Tony Hawk`s Pro Skater, в том плане, что во главу угла окажется поставлено выполнение разнообразных трюков различной степени сложности, причем без избиения геймпада, а вполне нормальным образом.

Ну а ждем мы Championship Surfer к концу осени.

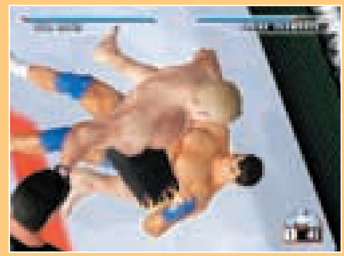
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

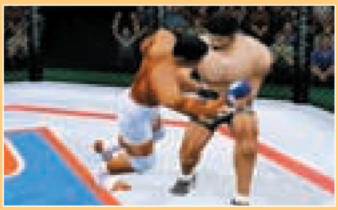
Александр Щербаков

Сложно сказать почему, но очень многие люди от такой игры, как Ultimate Fighting Championship просто визжат в свинячьем восторге и награждают титулом самой реалистичной драки на свете.

Я к этой группе не отношусь, но, признаю, в продукте от Crave Entertainment однозначно есть что-то притягательное. Черт его знает, правда, что. Вероятно, некоторая похожесть всего происходящего в этой игре на какое-то экзотическое шоу (трансвеститов, хе-хе) с элементами идиотизма и мягкого порно.







Вообще, Ultimate Fighting Championship – это, типа, такой симулятор единоборств, а конкретно так называемых «боев без правил», известных также как «восьмиугольник». Вот. Надо признать, на данный вид соревнований все происходящее несколько смахивает, хотя, признаюсь, я до сих пор не могу поверить, что в это играть интереснее, чем с кретинской улыбкой за происходящим наблюдать. А между тем, так оно на самом деле, вроде бы, и есть!

В принципе, с точки зрения игрового процесса Ultimate Fighting Championship представляет собой нечто файтингообразное со свободным перемещением по рингу. Вроде того, что имеется в Power Stone, Tobal, Ehrgeiz и прочих, раскладкой кнопок почти в стиле Tekken и мочиловом, в основном базирующемся на захватах, удержании противника в самых неожиданных позах, прижатии его к полу и добиванию кулаками по лицу. Причем все это, опять же повторюсь, с некоторой долей реализма, в данном случае не идущего в ущерб геймплею, если он вообще тут кому-то нужен.

Графически, кстати, игра также весьма смотрится, несмотря на то, что Crave Entertainment особо много бабла тратить на игрушки никогда не могла (посмотрите хотя бы на торчащую низкобюджетность ее Shadow Madness). Удивительно прямо даже.

На Dreamcast игра, в принципе, уже вышла (появилась в самом конце августа), ну а версия для PlayStation, которой занимается команда разработчиков с характерным названием Opus, не замедлит объявиться пару месяцев спустя. Потирайте руки в ожидании шедевра.

ДОСЬЕ
Платформа: Dreamcast, PlayStation, Game Boy Color
Жанр: мочилово Издатель: Crave Entertainment
Разработчик: Anchor Inc. Онлайн: www.cravegames.com
Дата выхода: август 2000 (DC), осень 2000 (PS)

SEVEN

Александр Щербаков



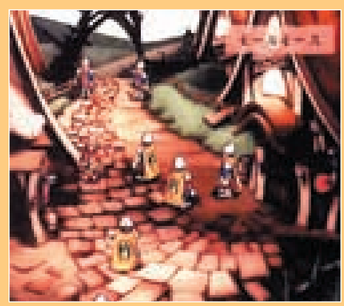


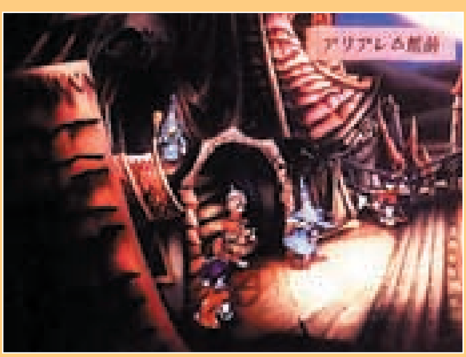


Seven: Morumosu's Cavalry Corps вообще-то достаточно интересная игрушка. Несмотря даже на то, что разработчики имеют мерзкую склонность называть ее «ролевой игрой нового поколения».

Seven: Morumosu's Cavalry Corps вообще-то достаточно интересная игрушка. Несмотря даже на то, что разработчики имеют мерзкую склонность называть ее «ролевой игрой нового поколения». Кстати, создателем игры выступает, как вы успели, надеюсь, заметить, суперкомпания Namco, в связи с чем я предлагаю немного попинать этот проект, несмотря на его очевидную перспективность. Совсем немного.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation 2 Жанр: RPG
Издатель: Namco Разработчик: Namco
Онлайн: www.namco.com
Дата выхода: зима 2000





В общем, Seven – довольно своеобразная штука. В первую очередь из-за стильного графического оформления. Двухмерного, рисованного и очень любопытного. Правда, несмотря на двухмерность, пусть даже и такую приятную и чистенькую, Namco планирует запихнуть свой продукт на дивидишку, что становится в последнее время все более и более модным.

С точки зрения игрового процесса, Seven производит впечатление помеси обыкновенной плоской ролевушки (дизайн мы сейчас в расчет не берем) и сражений в стиле, близком к Ogre Battle, но все равно достаточно оригинальным. Что удивительно – ведь, повторюсь, разработкой всего этого безобразия занимается Namco (даже не перебежчики, образовавшие Monolith Soft), не переваривающая оригинальность в любых ее проявлениях, пожалуй, вот уже пару десятков лет.

Сюжет Seven вращается (по часовой стрелке) вокруг семерых главных персонажей, которые должны последовать примеру такого же количества своих предшественников, по совместительству великих (и ужасных) героев, владевших легендарным оружием (в количестве семи штук, естественно) и вытуривших в незапамятные времена кучу демонов из мира с не самым простым названием Akurarind. С тех пор прошло ни много ни мало, а тысяча лет, и злобные парни, некогда согнанные с насиженного, можно сказать, места, возвращаются, чтобы продолжить отложенную пьянку, сопровождающуюся грабежами, убийствами, насилием и прочими приятными во всех отношениях вещами.

На данный момент не совсем понятно, собирается ли Namco выпускать свой очередной супершедевр в квадрате (лучше в кубе – так круче) за пределами Японии, но, зная, с кем мы имеем дело, можно как бы и предположить, что – да, собирается.

Не знаю, стоит ли сейчас в очередной раз вспоминать тот путь, который прошли разработчики Nival Interactive, чтобы сделать этот проект реальностью. Если сейчас перечислить все, что успела создать команда, назвать выпущенные ей игры, короче составить краткую биографию компании с элементами анализа, то мы все придем к выводу, что ничего такого уж из ряда вон выходящего не произошло.







Дмитрий Эстрин

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Рано или поздно «**Проклятые Земли**» должны были выйти. И они вышли. Однако, если подойти к делу по-другому, если без оглядки принять игру такой, какая она есть, если просто осознать тот факт, что «**Проклятые Земли**» были сделаны в России отечественными программистами, дизайнерами и сценаристами, то... То ощущается редкое, полузнакомое для российского игрового журналиста чувство гордости. Уверен, что со мной (конечно же, не только со мной, но и с моими коллегами) это чувство разделят и все читатели «Страны Игр». А на Западе... У игры есть все шансы, чтобы среди аналогичных проектов занять первое место во всем мире.

«**Проклятые Земли**» — это все-таки значительно больше, чем просто продолжение серии «Аллодов». Думаю, сценаристы игры не сильно горевали по поводу того, что придется отказаться от названия «Аллоды 3: Возрождение». Поскольку многое в «**Прок-**



rating

Дмитрий Эстрин	9	Уникальный случай, когда отечественным разработчикам удалось довести до логического конца масштабнейший проект. Несомненный успех.
Сергей Амирджанов	9	Самый масштабный российский игровой проект выделяется более чем современной графикой и массой достойно реализованных идей.
Борис Романов	8	Удачная попытка отечественных разработчиков создать «большой» проект, который надолго определит приоритеты отечественных (а, возможно, и не только) разработок.
Михаил Разумкин	9	В игре есть всего один недостаток, который может несколько испортить общие впечатления у определенной части игровой общественности. Это довольно высокие системные требования.

35



лятых **Землях**» выходит за рамки привычной вселенной. Это ни в коем случае нельзя назвать недостатком. Отделавшись таким образом, от разного рода ограничений, разработчики получили практически абсолютную свободу, которая в игре ощущается буквально во всем. Ради такой свободы (ну, и, разумеется, ради возможности выпускать jewel-версии по приемлемой цене) стоило отказаться от раскрученной торговой марки. Ну и напоследок такая общая информация, которая, впрочем, наверняка всем должна быть известна – на Западе «**Проклятые Земли**» выйдут в свет под приличествующим случаю названием **Evil Islands**.





Прежде чем приступить к детальному разбору игры хочу поделиться с вами маленьким секретом. В стенах редакции уже долгое время находилось несколько бета-версий игры. Однако я из принципиальных соображений их не изучал. В принципе, «**Проклятые Земли**» мне доводилось видеть и на пресс-конференциях, и в той же редакции, однако я всеми силами сдерживал естественное любопытство. Хотелось оценить игру непосредственно после выхода в совершенно неподготовленном состоянии. Устроить, так сказать, себе маленький праздник. Что характерно, праздник состоялся.

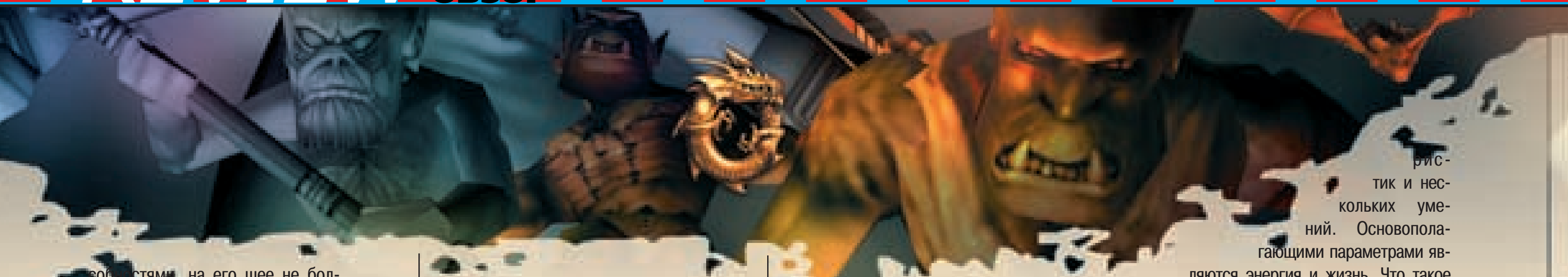
Вообще статьи (особенно статьи о ролевых играх) принято начинать с описания сюжета. В данном случае разговор будет довольно короткий. Главный герой приходит в себя в затерянном астральном мире. Он не помнит ровным счетом ничего из своего прошлого. На нем легкая одежда. Из оружия – один кинжал. Ему известны два заклинания. Как на месте главного героя поступили бы вы? Сомневаюсь, что вы бы рванулись спасать мир, сражаясь с монстрами и спасая из лап злодеев красавиц принцесс. Для начала нужно разобраться, что вообще произошло. А для этого необходимо найти людей. Как ни удивительно, главный герой довольно-таки быстро набредает на какое-то поселение, беседует с жителями, которые, впрочем, ничего толком объяснить не могут, и... получает свой первый квест, после чего, собственно начинается игра.

Сценаристы всеми способами постарались подчеркнуть, что персонаж, за которого нам придется играть, далек от навязанных нам привычных и скучных стереотипов. Это не супергерой. Он не обладает какими-то сверхъестественными физическими спо-

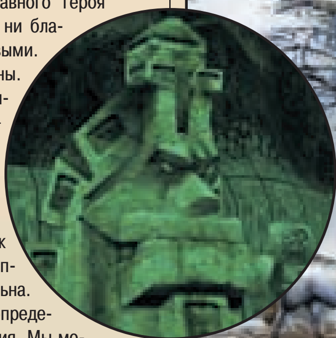
ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG
Издатель: 1С/Nival
Разработчик: Nival Interactive
Онлайн: http:\\www.nival.com
Требования к компьютеру:
P-233, 64 Mb RAM, 3D акселератор
Мультиплейер: LAN, Internet, Modem





собностями, на его шее не болтается амулет, который спасет его от нападения разных тварей. У него нет прекрасной возлюбленной, которая в ожидании своего спасителя томится где-то на краю света в окружении некромантов. У него все впереди. Есть пока одна маловразумительная, но желанная цель: выяснить, что происходит, кто он такой и почему оказался в далеком астральном мире. Соответственно, поступки главного героя порой нельзя назвать ни благородными, ни красивыми. Они просто нормальны. И, по-моему, это неплохо. Главный герой – обычный человек. Он практически ничем не отличается от людей, которые его окружают, он такой же, как они. Подобная концепция свежа и оригинальна. Нам не навязывают определенный стиль поведения. Мы можем делать все, что захотим. Есть единственное ограничение. Главный герой при любых обстоятельствах должен выжить. Это один из тех случаев, когда термин «role-playing» из обычного определения превращается в смысл игры.

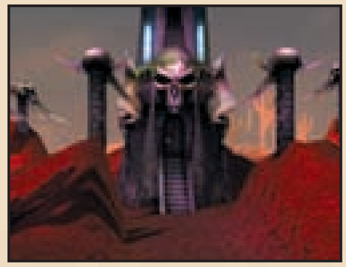


Соответственно, разработчикам пришлось отказаться от старой ролевой системы. В самом начале игры нам не приходится выбирать класс или профессию персонажа, выбирать определяющие характеристики и т.д. Главный герой – это данность. В процессе игры мы можем сделать его таким, каким захотим. Равный потенциал заложен во всех путях развития. Вы хотите сделать из своего героя продвинутого мага или крутого воина, а, может быть, хотите, чтобы он одинаково хорошо владел мечом и заклинаниями? Пожалуйста, – в процессе игры (но не в ее начале) вам будет дана такая возможность. Во всем, что касается



прокачивания персонажа, «**Проклятые Земли**» представляют собой полную противоположность Diablo 2. Нельзя создать универсального супервоина, последовательно уничтожая каких-нибудь кабанов и набирая таким образом experience. Игровой процесс постоянно развивается, не позволяя игроку зацикливаться на манчкинизме. Однако в пределах сценария вы абсолютно свободны в выборе стиля поведения.

Продолжим, однако, разговор о ролевой системе «**Проклятых Земель**», которая, надо сказать, весьма любопытна. В самом начале игры главный герой «состоит» из десятка базовых характеристик и нескольких умений. Основополагающими параметрами являются энергия и жизнь. Что такое энергия? В общем, было бы вполне уместно провести аналогии с маной. С другой стороны, энергия расходуется не только в процессе действия магических заклинаний, но и, когда главный герой, например, бежит. Восстанавливается энергия сама собой.

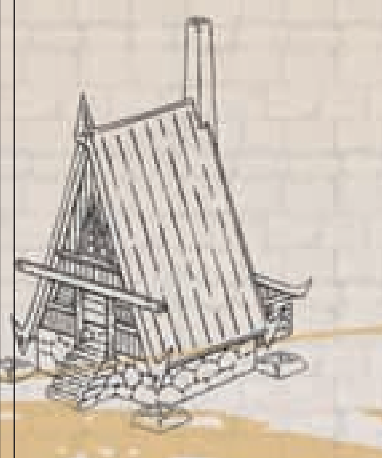




Естественно, нет никаких миссий. Есть огромный мир, целостный и многообразный. Мир этот, впрочем, разделен на несколько локаций, каждая из которых представляет собой парящий в астрале остров. Разработчики детально проработали их экосистему, географию, культуру... Острова отличаются друг от друга не только ландшафтами, объектами, растениями и животными. Главное то, что на каждом из них главному герою придется вести себя по-разному. В общем, организация игрового процесса удивительно логична и в то же время весьма оригинальна.

В «**Проклятых Землях**» огромное, просто невероятное количество квестов, обязательных и второстепенных. Схема их выполнения также весьма логична, удобна для игрока и, пожалуй, проста. Общаясь с NPC, вы получаете квесты. Отправляясь выполнять один из них, оказываетесь на определенной игровой зоне. Перед тем, как вы начнете действовать, вам предоставят детально разработанный план квеста с несколькими советами... Однако наличие советов не освобождает вас от разного рода неожиданностей, которые подстерегают игрока буквально на каждом шагу. Мне, например, было чрезвычайно сложно действовать по заранее намеченному плану. Всегда мешали какие-то непредсказуемые обстоятельства, которые заставляли действовать совсем по-другому. Разнообразие игрового процесса невероятно – один и тот же квест





можно выполнить десятками разных способов. Правда, изначально выбрать конкретный способ и действовать в полном с ним соответствии крайне затруднительно. В любой момент вы легко можете прекратить выполнение одного квеста, вернуться в лагерь и заняться чем-нибудь другим.



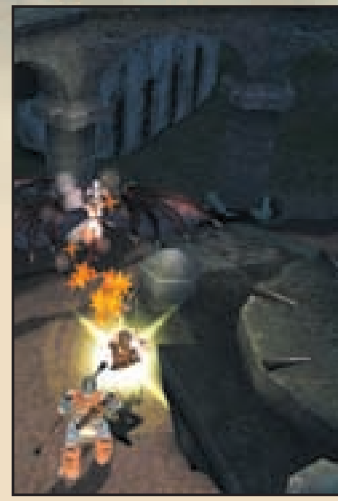
Проработка сражений удивляет чрезмерно. Забудьте о пошлом point&click (простите, фанаты Diablo 2) – дерутся персонажи сами по себе, вы можете лишь каким-то образом их контролировать. Прежде всего, стоит разобраться с линией поведения. Можно, конечно, лезть напролом, атакуя каждого появившегося в поле зрения врага. Сразу отмечу, что это не самая лучшая тактика. «**Проклятые Земли**» во многом похожи на Metal Gear Solid. К врагам нужно подкрадываться незаметно, активизировав соответствующую линию поведения. Тогда шансы на успех возрастают чрезвычайно. Крутого монстра, которого просто нереально победить в честном бою, можно спокойно уничтожить, воткнув ему в спину ножик. Не очень красиво, конечно, зато дешево, надежно и практично. Вообще, очень многое зависит от выбора места на теле противника, по которому персонаж нанесет удар. Здесь следует ориентироваться на свои характеристики и характеристики оппонента. Лучше всего, конечно, бить сразу по голове. Однако такие команды имеет смысл отдавать лишь прокачанным персонажам. Если, скажем, ударить по лапе (руке), то вражина будет тратить больше времени на ответную атаку. А если «вывести из строя» ноги, то, соответственно, от противника можно будет легко смотаться.

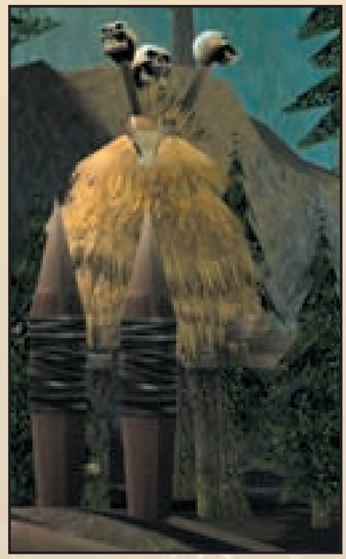
Серьезнейшие изменения претерпела и магическая система игры. Всего в игре доступны три десятка базовых заклинаний, поделенных на три школы. Есть Магия Стихий, есть Магия Чувств и Магия Астрала. Впрочем, магическая система в «**Проклятых Землях**» предоставляет игроку широчайшие возможности. К примеру, вы можете легко придумывать новые заклинания. Дело в том, что в игре существует институт конструкторов. Заклинание – это некий материальный объект, который представляет собой сочетание одного из тридцати базовых основ и рун-модификаторов. В специальном конструкторе вы можете сами собирать заклинания из этих элементов. Здесь есть своя система, свои правила и ограничения, но... это действительно уникальное нововведение, которое поднимает игровой процесс «**Проклятых Земель**» на невероятную высоту. При этом конструировать можно не только заклинания, но и оружие... Впрочем, если говорить обо всем этом серьезно, придется посвятить игре целый номер. Впрочем, именно так мы и планируем поступить. В спецвыпуске «**Проклятых Земель**» вы найдете всевозможную информацию об игровом процессе, прохождение, тактику и прочая, и прочая.



Перейдем к графике. Если бы года три назад мне бы показали нечто похожее и сказали, что в скором времени в России будут разрабатываться такие игры, я бы рассмеялся. Сейчас, откровенно говоря, не до смеха. Западные компании тратят огромные деньги на разработку собственных движков, покупают лицензии на чужие engine'ы, а тут... Команда разработчиков Nival Interactive преподнесла то, что, в принципе, нельзя сравнить ни с одной существующей на данный момент ролевушкой. При этом, осмелюсь предположить, бюджет «**Проклятых Земель**» вряд ли можно хотя бы сопоставить со, скажем, бюджетом среднестатистической западной игрушки. Графические возможности... Нет, лучше просто рассказать, как это выглядит. А выглядит это невероятно, безумно красиво. Просто посмотреть «**Проклятые Земли**» – все равно что заглянуть в технологическое будущее года эдак на два.

Попробуем подвести итог. Думаю, говорить о том, что творение Nival Interactive – несомненный шедевр, не имеет смысла. Это и так понятно. «**Проклятые Земли**» – не просто игра, это символ, своеобразный эталон... Для того, чтобы это осознать, следует просто оценить достоинства «**Проклятых Земель**» самостоятельно.



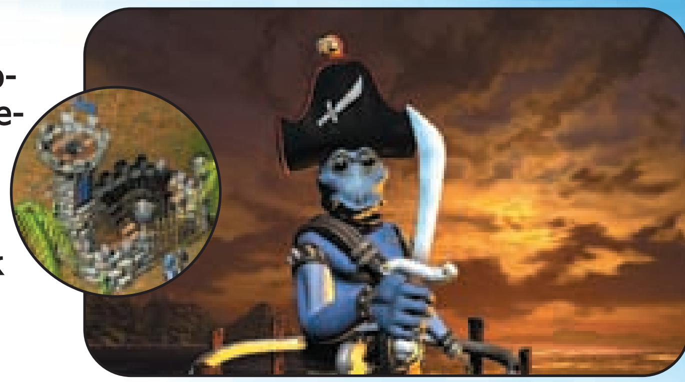








Меня всегда безмерно удивляло отношение западных разработчиков к создание различного рода add-on'ов, expansion pack'ов и прочих дополнений к оригинальной игре. Несколько новых миссий, несколько новых юнитов и зданий (если RTS), несколько новых врагов и видов оружия (если 3D-action), несколько новых характеристик героя и дополнительных квестов (если RPG).



Дмитрий Эстрин

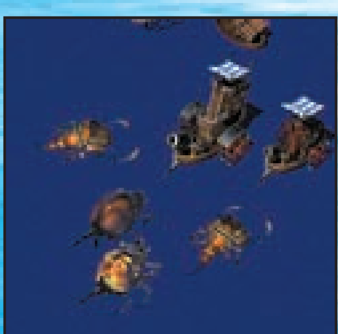
ОКЕАН ЭЛЬФОВ



До анонса add-on'а можно легко описать его с точностью до незначительных деталей, особенно если к этому времени хорошо изучена оригинальная игра. Где воображение? Где новые неожиданные фишки, которые по разным причинам не вошли в оригинал? Такое ощущение, что разработчики преследуют одну единственную цель – ублажить своих хардкорных фанатов. А как насчет того, чтобы расширить круг поклонников? Или, допустим, привлечь внимание к самой игре add-on'ом? Раскрутка подобных «наборов дополнительных миссий» также вполне соответствующая. То есть, убогая. От демагогической болтовни относительно того, что есть полноценный сиквел и чем (естественно, совсем немногим) он отличается от add-on'а, мне, например, становится безумно скучно. Поскольку заранее известно, к чему клонят разработчики. Неужели нельзя представить add-on в качестве сюрприза, который приятно удивит как тех, кто оригинальную игру не видел, и тех, кто прошел ее насквозь?

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: RTS
Издатель: 1С Разработчик: Snowball Interactive/ Neo Software Онлайн: http://www.snowball.ru/mir/ Требования: P233, 32 MB RAM, Win'95/98





На самом деле, можно. Возьмем, к примеру, наш любимый Snowball Interactive. Вспомните тот же «Горький-18». Если бы на Западе решились делать add-on по подобной игре, то представлял бы он собой несколько новых локейшенов, десяток новых монстров, парочку новых видов оружия и... и, пожалуй, все, если не принимать во внимание зверский уровень сложности. А назвать тот же «Горький-18» add-on'ом язык не поворачивается. Придумали же люди! Сделали фактически новую игру, слегка изменив оригинал. И все были довольны и счастливы.

Конечно, никто не мог и предположить, что add-on к «Затерянному Миру» окажется именно таким... Хотя, строго говоря, «**Океан Эльфов**» – это не вполне add-on. Хотя бы постольку, поскольку не требует непременного наличия оригинальной версии. Эдакий псевдосиквел, неординарный римейк, в котором ребята из Snowball Interactive оторвались по полной программе.



Начнем однако с сюжета. Как вы помните, виновниками раздора в «Затерянном Мире» оказались три аиста. Три аиста, которые выполняли спецзадание. Все, что им нужно было сделать – доставить три семени жизни на три разных планеты. В результате на одной планете должна была возникнуть раса красавиц-дриад, на другой – раса морозоустойчивых эльфов, на третьей – должны были развиться анты-инсектоиды. Насколько можно догадываться, это было частью эксперимента по зарождению жизни в разных уголках Вселенной. Эксперимент прошел неудачно, поскольку в пути аис-



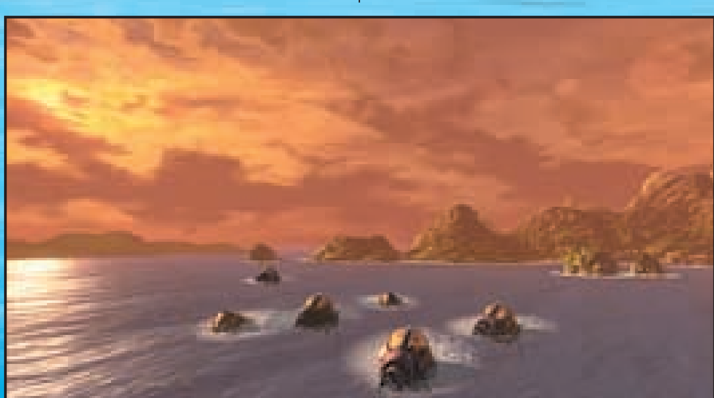
ты заглянули в космический стриптиз-бар и вывалились оттуда, мягко говоря, в неадекватном состоянии. Упившись самым свинским образом, три оболтуса, начали, по выражению знакомого прапорщика, «совершать безответственные действия». А именно – вместо того, чтобы разлететься в разные стороны, они ломанулись на ближайшую планетку, выкинули там три склянки с эмбрионами и с чувством выполненного долга и ужасной головной болью куда-то смылись. Очевидно, лечиться от отравления сивушными маслами. Что было потом, вам должно быть хорошо известно. Три совершенно разные расы никак не могли сосуществовать на одной планете. Началась война. А вот закончилась она, как ни странно, перемирием. Весьма шатким, надо отметить. И тут вновь отличились наши знакомые аисты. Три кретина каким-то образом пронюхали, что в скором времени на Затерянный Мир пожалует Вселенская Комиссия. Несложно понять, что после соответствующего расследования члены Комиссии будут пребывать в состоянии далеком от восторга. И ясно, что за срыв эксперимента пернатым раздолбаям не поздоровится. Посему, решили аисты, необходимо следы преступления уничтожить. Каким образом? Об этом вы можете догадаться сами. Намекну однако, что над жителями Затерянного Мира в очередной раз нависла страшная угроза.

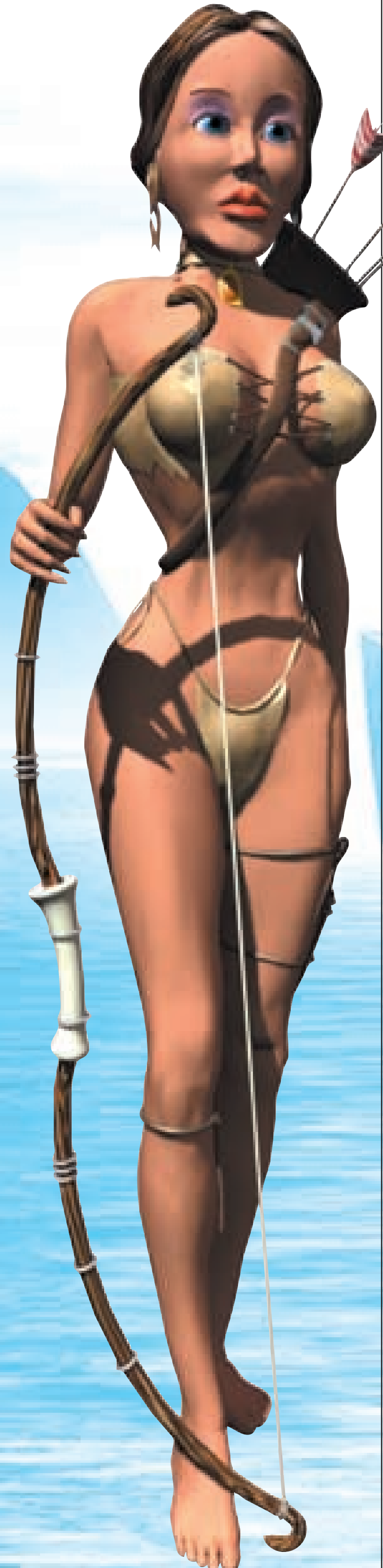
Кстати, обратите внимание на название игры. «**Океан Эльфов**», не правда ли, слегка необычно. Вообще-то смысл названия можно объяснить, как минимум, тремя причинами. Во-первых, в игре есть эльфы. Что характерно, морозоустойчивые, но этот факт должен быть известен всем. Во-вторых, название вызывает знакомые ассоциации, радует слух и просто красиво. Кстати, почему-то отечественные разработчики на такие мелочи, как удобочитаемость и удобопроизносимость названия игры, внимания не обращают. Между тем, это важно. И, в-третьих, наконец, в «**Океане Эльфов**» появились морские просторы. Значимость сего нововведения сложно переоценить.

Игровая механика по сути дела пережила второе рождение. Появились новые морские юниты, новые морские строения, новые ресурсы, опять-таки морские. Тактическая модель вследствие всех этих нововведений претерпела самые серьезные изменения. Кон-

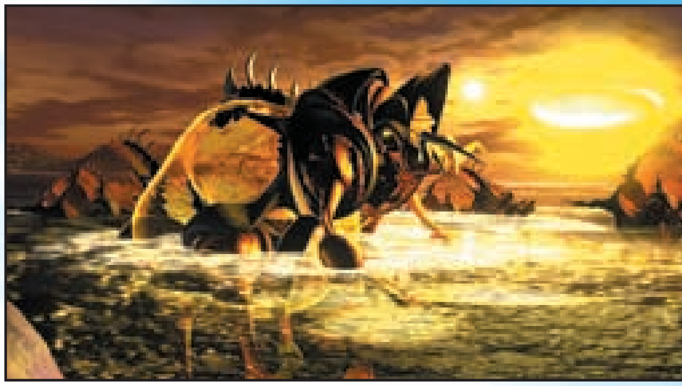


тролирование гигантских водных пространств в большей части миссий играет едва ли не решающую роль. Огромное стратегическое значение приобрел захват островов, которые в игре представляют собой эдакие блок-посты, позволяющие доминировать на море. Естественно, что красавицы-дриады, морозоустойчивые эльфы и анты-инсектоиды действуют совсем не так, как в «Затерянном Мире». Не говоря уже о том, что у каждой расы появились новые индивидуальные тактико-стратегические особенности. Игровой процесс не просто изменился, он стал еще более глубоким и насыщенным.





Конечно же, это еще не все. Разработчики решили ориентироваться на этот раз на hardcore-геймеров и тех, кто успел пройти «Затерянный Мир». Высокий уровень сложности в «**Океане Эльфов**» неподготовленного человека может удивить. К примеру, если не принимать каких-либо действий в одной из миссий, игра довольно быстро заканчивается. Секунд через тридцать-сорок. Осознание того, что в любой момент может начаться полномасштабная атака антов или недавние союзники совершат вероломное предательство, постоянно держит в напряжении, не дает расслабиться ни на мгновение. Вспомните еще об изменившейся тактической модели, представьте себе 30 миссий на три компании и попробуйте посчитать, сколько часов займет у вас прохождение «**Океана Эльфов**».



Теперь о фишках. О том, чего никогда не бывает в западных add-on'ах. В «**Океане Эльфов**» Snowball Interactive вволю позабавилась с озвучкой игры. То, что сделали разработчики, можно назвать одним словом – стеб. Легкий, разумеется, но получилось все равно очень смешно. Итак, появилось четверо новых советников-дикторов. Один нейтральный, остальные три удачно распределились между тремя нациями. Благодаря великолепной озвучке нам становится доступен характер каждой стороны. Только в «**Океане Эльфов**» можно понять, что морозоустойчивые эльфы – весьма пессимистично настроенные существа. Только теперь выяснилось, что красавицы-дриады, на самом деле, стервы-комсомолки, свято чтущие традиции молодежной прокоммунистической организации. Однако дальше всех ушли анты. Эти... инсектоиды, в общем, живут по ленинским заветам. Представьте себе, все это становится ясно, благодаря одной лишь озвучке. Все эти лозунги, выкрикиваемые звонкими голосами, банальные, но удачно вставленные афоризмы Ленина, который, как известно, слегка картавил и обращался ко всем с дружелюбно-фамильярным «батенькой», и даже унылые разглагольствования эльфов производят ни с чем не сравнимое впечатление. Во-первых, очень смешно. Во-вторых, все это дело резко контрастирует с повышенным уровнем сложности, серьезным игровым процессом, не допускающим того, чтобы игрок просто забавлялся с прикольной озвучкой, не обращая никакого внимания на то, что творится на экране. В целом, получилось прикольно и весьма необычно.

Единственные нарекания вызывает лишь графика. Никак не мешало бы кое-что подправить, чуть-чуть изменить, добавить деталей. Конечно, простенькая графика, как нельзя, лучше подходит к ироничному представлению игрового процесса, но все же... Время от времени не мешает смотреть на календарь.

В общем, игра получилась шикарная. Причем во многом именно благодаря озвучке. Идея была, на мой взгляд, весьма удачная. Результат соответствующий. Находчивости Snowball Interactive остается только позавидовать и... начинать ждать новых локализаций, которые бы ни в чем не уступали «**Океану Эльфов**».



rating

Автор	8	Лично я представить себе лучшее продолжение «Затерянного Мира» просто не могу.
Сергей Амирджанов	7	Милое и ироничное расширение «Затерянного Мира», впрочем, не слишком продвигающее вперед идеи жанра.
Михаил Разумкин	7	Real-time стратегия с нормальным чувством юмора? Мне припоминается только Z. Именно поэтому к «Океану Эльфов» стоит присмотреться.
Борис Романов	6	Великолепная озвучка, юмор и прочая мишура, к сожалению, не смогла привлечь мое внимание к этому продукту.

28


ВНИМАНИЕ
В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ
2000
СТРАНА
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
ИГР
Казаки
ВСЕЛЕННАЯ КАЗАКИ
GSC GAMEWORLD интервью
РУССОБИТ-М проекты
КОНКУРС
НАЦИИ - ЮНИТЫ - ПОСТРОЙКИ дерево развития
КМБ - тактические советы стратегия развития multiplayer
ПРОХОЖДЕНИЕ кампаний и дополнительных миссий
ВСЕ КАРТЫ
ГАЛЕРЕЯ
EUROPEAN WARS
ВНИМАНИЕ! КОНКУРС
ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ информация
ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ и путеводитель по "КАЗАКАМ"
КАЗАКИ — революция в жанре стратегии в реальном времени
СУДЬБА ЕВРОПЫ В ТВОИХ РУКАХ!
Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»

AGE OF EMPIRES II:

Сергей Дрегалин

Обзор аддона - дело достаточно хитрое. Тут нужно полностью отречься от былых плюсов и бонусов оригинальной игры и взять за основу только новшества и изменения. Если их много, они позитивны, а также меняют баланс и динамику в лучшую сторону - то оценка будет высокой. Верно и обратное. С этих позиций и будем подбираться к Age of Empires II: The Conquerors, которому, забегая вперед, мы искренне поставили весьма лестный балл.

МЯГКИЙ И ПУШИСТЫЙ

Итак, что приятно греет душу? Кампанию оставим на десерт, а начнем с всевозможных косметических улучшений и новшеств. Первый факт - введение четырех оригинальных режимов для режима random map (сиречь "случайно генерируемая карта") -



король горы (King of the Hill), чудо-раса (Wonder Race), защити чудо (Defend the Wonder). Расшифровываем по порядку.

Первый режим заключается в завоевании центральной части карты, условно говоря, "горы". Задача проста до неприличия - необходимо выкинуть с этой самой "горы" противника и удержать территорию в течение некоторого времени. Вся соль заключается в том, что способы штурма неприступного холма принципиально отличаются для разных типов карт. Например, для суши оптимальным будет строительство стен и крепостей, для островной карты - создание мощного патрульно-караульного флота, а для территорий ghost lake - тренировка огромной сухопутной армии.

Чудо-раса - исключительно "экономический" поединок. Все игроки находятся в альянсе, и изменить дипломатический статус невозможно. А, следовательно, невозможно и уничтожать противника привычными военными методами. Придется давить его финансово-экономическим танком. Условие победы одно-единственное - необходимо первым построить чудо света. При этом нельзя возводить стены, мастерские по производству осадных орудий и требушеты.

Последний режим - защити чудо - четко определяется названием. Как ни странно, но в нем действительно необходимо любой ценой защитить чудо света. При старте игроку-защитнику выдается вожделенное чудо, огороженное прочными стенами. Однако не все так просто - участники начинают игру сразу в Imperial Age, да еще со всеми доступными технологиями и солидным запасом ресурсов. Правда, чтобы уравнять шансы, игрокам выдается лишь по горстке крестьян.



В аддоне сделан еще один шаг вперед, за который можно ставить нерукотворный памятник. Судите сами, в мельницах (Mill) теперь можно создать "запас" полей, которые автоматически появляются на месте выработавшихся.



Следующее приятное новшество, которое появилось в Conquerers, - это способность автоматического восстановления полей и огородов. Прогресс налицо - если в первой части игры поля пропадали с завидной регулярностью, попутно изничтожая запас терпения и нервов, то во второй они стали более плодоносными и стали вырабатываться заметно реже. В аддоне сделан еще один шаг вперед, за который можно ставить нерукотворный памятник. Судите сами, в мельницах (Mill) теперь можно создать "запас" полей, которые автоматически появляются на месте выработавшихся. Разумеется, стоимость возведения нового поля в мельнице ничем не отличается от стоимости традиционного строительства. Однако есть один нюанс, который портит картину - "запас" полей ограничен пятнадцатью штуками. За этот более чем скромный лимит так и хочется разрушить ранее созданный нерукотворный памятник...

В тараны (Ram) теперь можно усаживать от четырех до шести пеших воинов (стрелков и пехоту) - вместимость определяется типом орудия. Воины не получают повреждений до полного уничтожения тарана, а также могут транспортироваться с помощью орудий союзника. Кроме того, тараны можно погрузить на транспортные корабли.

Заметно поумнели крестьяне. Теперь, после возведения мельницы, лагеря шахтеров, лагеря лесорубов или городского центра, они

THE CONQUERORS

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: RTS Издатель: Microsoft Разработчик: Ensembe Studios Онлайн: http://www.microsoft.com/games/conquerors/ Требования к компьютеру: PII 233, 32Mb Количество игроков/Сеть/Интернет: до 8 игроков

автоматически ("автоматически" - ключевое слово!) начинают сбор соответствующих ресурсов. Очень мило. При смене задания - например, мгновенной переквалификации лесоруба в каменотеса, все переносимые экс-лесорубом ресурсы (если таковые, конечно, были) добавляются к запасам на складе. Другой любопытный факт - если отправить нескольких крестьян на одну и ту же ферму, то они самостоятельно и без дополнительных подсказок догадаются не толпиться без дела, а приняться за работу на соседних необрабатываемых полях. Наконец, был улучшен алгоритм строительства стен работягами - работа начинается с краев и заканчивается в центре, причем с таким прицелом, чтобы исключить вариант, когда крестьянин оказывается по "ту сторону" укреплений.





Улучшен алгоритм строительства стен работягами - работа начинается с краев и заканчивается в центре. Вариант, когда крестьянин оказывается по "ту сторону" укреплений, в AOE2 исключается.

В окошке торговли заработала клавиша shift - она позволяет продавать/покупать/отдавать в качестве дани сразу 500 единиц ресурсов одним щелчком мыши. А чтобы отдать ВСЕ ресурсы, нужно щелкнуть с нажатой клавишей ctrl. Вроде бы мелочь, но без нее раньше было очень неудобно.

Еще один неожиданный ход от AI - претензия на живое общение. Разумеется, "живым" его можно назвать с большо-ой натяжкой, но, тем не менее, первый шаг сделан. Если вы играете с компьютером-союзником, то можете черкануть ему в окошке чата "food, please", и он вас поймет - правильно поймет и вышлет 100 единиц еды. Что будет, если вы напишите "wood, please" или "what age are you in?", несложно догадаться.



THE CONQUERORS

ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: RTS Издатель: Microsoft Разработчик: Ensembe Studios Онлайн: http://www.microsoft.com/games/conquerors/ Требования к компьютеру: PII 233, 32Mb Количество игроков/Сеть/Интернет: до 8 игроков



автоматически ("автоматически" - ключевое слово!) начинают сбор соответствующих ресурсов. Очень мило. При смене задания - например, мгновенной переквалификации лесоруба в каменотеса, все переносимые экс-лесорубом ресурсы (если таковые, конечно, были) добавляются к запасам на складе. Другой любопытный факт - если отправить нескольких крестьян на одну и ту же ферму, то они самостоятельно и без дополнительных подсказок догадаются не толпиться без дела, а приняться за работу на соседних необрабатываемых полях. Наконец, был улучшен алгоритм строительства стен работягами - работа начинается с краев и заканчивается в центре, причем с таким прицелом, чтобы исключить вариант, когда крестьянин оказывается по "ту сторону" укреплений.



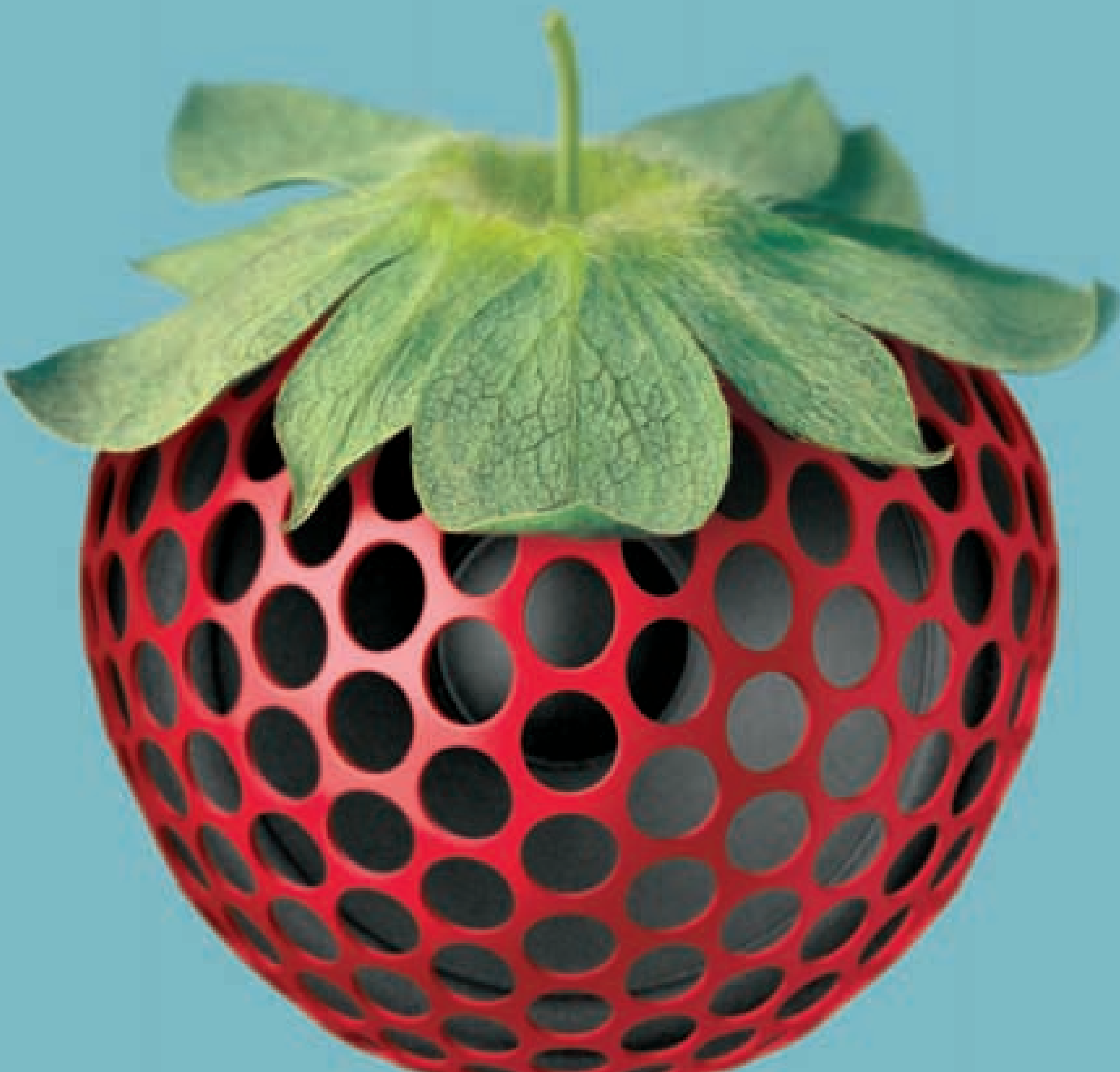


Улучшен алгоритм строительства стен работягами - работа начинается с краев и заканчивается в центре. Вариант, когда крестьянин оказывается по "ту сторону" укреплений, в AOE2 исключается.

В окошке торговли заработала клавиша shift - она позволяет продавать/покупать/отдавать в качестве дани сразу 500 единиц ресурсов одним щелчком мыши. А чтобы отдать ВСЕ ресурсы, нужно щелкнуть с нажатой клавишей ctrl. Вроде бы мелочь, но без нее раньше было очень неудобно.

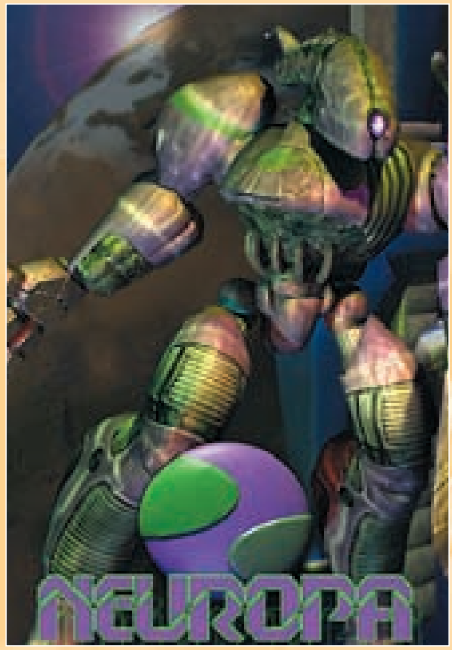
Еще один неожиданный ход от AI - претензия на живое общение. Разумеется, "живым" его можно назвать с большо-ой натяжкой, но, тем не менее, первый шаг сделан. Если вы играете с компьютером-союзником, то можете черкануть ему в окошке чата "food, please", и он вас поймет - правильно поймет и вышлет 100 единиц еды. Что будет, если вы напишите "wood, please" или "what age are you in?", несложно догадаться.





Давным-давно, во времена царствования ZX Spectrum, игр на аудиокассетах и незамутненного жаждой прибыли энтузиазма, была такая игра — Nether Earth. В ходе войны на загадочном планетоиде мы захватывали заводы, производили на них различные шасси, корпуса, вооружение и компьютеры — а затем собирали из всего этого великолепия настоящих боевых роботов. Идея оказалась настолько удачной, что в течение последующих лет различные компании с переменным успехом пытались применить ее в собственных проектах.

Максим Заяц

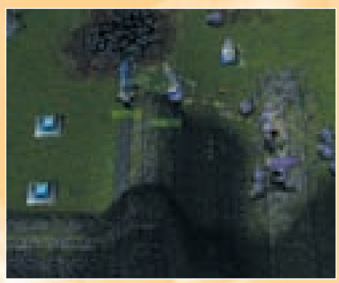


METAL FATIGUE

Иным это удавалось (примером может служить Warzone 2100), иным – не очень (Extreme Tactics)... Как бы то ни было, если хорошая идея закладывается в основу игры, над которой более двух лет безостановочно трудится довольно талантливая команда разработчиков, конечный результат может оправдать самые смелые ожидания. И все вышесказанное в полной мере относится к новой 3D-RTS от компании Zono – Metal Fatigue.

Согласно традиции последних лет сюжет в стратегической игре не обязательно должен быть оригинальным – на худой конец он должен просто быть, оправдывая существование всей придуманной авторами боевой техники. На этот раз нас ждет путешествие в далекое будущее. Земля к тому времени уже избавилась от большинства территориальных и расовых предрассудков и была поделена между тремя гигантскими КорпоНациями – Rimtech, Mil-Agro и Neuropa. Каждая из них преследовала свои политические и финансовые цели, не вступая при этом в открытый конфликт со своими соседями. Человечество к тому времени шагнуло далеко вперед в развитии технологий, и преодоление светового барьера позволило исследовать космос в поисках других цивилизаций. Однако попытки эти оказались тщетными – единственным трофеем землян стала планета, на которой обнаружились следы древней расы Hedoth, безжалостно уничтоженной много веков назад в ходе войны с каким-то неведомым противником. Чрезвычайно обеспокоенные существованием потенциального агрессора, КорпоНации немедленно объединились для исследования передовых технологий исчезнувшей цивилизации. Впрочем, этому союзу суждено было стать недолгим – рассорившись из-за нежелания делиться друг с другом своими находками и открытиями, три старых конкурента немедленно объявили друг другу войну со всеми вытекающими отсюда последствиями. Но это, так сказать, «большая» история. На фоне ее разворачиваются другие события, не столь значительный по масштабам, но от этого ничуть не менее важные для нас с вами. Жили-были три брата, сражались за честь родной КорпоНации и души друг в друге не чаяли. Однако когда один из них случайно добыл некую классную инопланетную штуковину и не захотел делиться ею с остальными, братья слегка повздорили. А тут еще враги налетели... Нет ничего более закономерного чем случайность. Именно благодаря ей братья оказались по разные стороны баррикад, и теперь в судьбе каждого из них нам предстоит принять деятельное участие, сражаясь за три КорпоНации в трех игровых кампаниях Metal Fatigue.

По сравнению с Умагон, вынужденной путешествовать по тибериевым полям, что называется, на своих двоих, наши герои экипированы куда как неплохо. Основной боевой силой каждой КорпоНации (а по совместительству еще и главным ноу-хау игры) являются огромные роботы, пилотируемые людьми. Роботов этих мы самостоятельно собираем из отдельных частей, заботливо приготовленных на военном заводе, затем сажаем внутрь пилота – одного из братьев или просто какого-нибудь безымянного солдата – и отправляемся в бой во славу родной КорпоНации. По мнению персонажа одной из моих любимых книг, птица питуп состоит из двух частей – крыльев и задницы. Боевых роботов (или, как их еще называют, Комботов) мы собираем из четырех деталей – ног, торса и двух рук, правой и левой. Каждый из этих компонентов приходится подбирать исходя из доступных в данный момент технологий и, разумеется, боевой ситуации. К примеру, до тех пор пока противник не наладил грамотную систему ПВО, над его базой безнаказанно рассекают воздух наши роботы на реактивных шасси. Халява закончилась? Начинаем изматывать врага быстрыми атаками. Для них как нельзя лучше подходит Комбот со скоростными ногами Speed Legs, благо догнать его практически невозможно. Идеальный способ расправиться с противником, порубив его на куски – робот, вооруженный традиционным японским мечом – катаной – и щитом. Или такой вариант – к стреляющему ракетами торсу присоединяем опять-таки стреляющие ноги и две руки с импульсными пушками. Ну кто устоит перед таким гигантом? А самое приятное заключается в том, что при всей своей мощи он остается всего лишь роботом, а значит в любой момент может быть разобран/отремонтирован/модифицирован. Более того, некоторые детали можно менять прямо на поле боя, не возвращаясь на сборочную площадку. Все дело в том, что в ходе сражения порой удается отрубить у вражеского комбота какую-нибудь деталь и тут же использовать ее для собственных нужд. А если деталь к тому же еще и незнакомая (у каждой КорпоНации имеются свои секретные технологии), стоит попытаться наладить массовое производство, доставив ее на завод и изучив в специальном исследовательском центре. В итоге к концу игры на большой мультиплеерной карте арсенал каждой из противоборствующих сторон включает в себя весьма впечатляющий набор деталей для конструирования самых необычных боевых единиц.



Ну, разумеется, с одними гигантскими роботами, пусть даже столь необычными и разнообразными, игровой мир был бы унылым и серым. Помимо неповоротливых гигантов у нас имеется еще и масса другой техники, пусть не столь мощной и совершенной, но от этого ничуть не менее полезной – для подземных сражений, например. Ах да, я же еще не рассказал о том, что театр боевых действий разворачивается сразу на трех уровнях планеты Hedoth – традиционно на земле, под землей(a-la Earth 2150) и в верхних слоях атмосферы, где парят своеобразные платформы, сделанные из половинок астероидов. Для

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: RTS Издатель: TalonSoft
Разработчик: Zono Онлайн: www.metalfatigue.com
Требование к компьютеру: минимум Pentium 200, 32Мб RAM, 3D-accelerator



По сравнению с Умагон, вынужденной путешествовать по тибериевым полям, что называется, на своих двоих, наши герои экипированы куда как неплохо. Основной боевой силой каждой КорпоНации (а по совместительству еще и главным ноу-хау игры) являются огромные роботы, пилотируемые людьми.

того чтобы попасть под землю мы используем специальный Drill Tank, бурящий глубокие скважины, устанавливающий в них лифты-подъемники и без особого труда прокладывающий разветвленную систему подземный туннелей. Опустить туда огромного неповоротливого Комбота, увы, не представляется возможным, зато все эти танки, самоходные артиллерийские установки и ракетницы чувствуют себя под землей как дома. Шикарная картина: установив подъемник неподалеку от вражеской базы, мы можем скрытно доставить туда целую армию и устроить противнику неплохой сюрприз. К тому же под землей куда больше лавовых озер, являющихся великолепным источником основного ресурса игры — так называемых мета-джоулей. Собирают их традиционные харвестеры (Hover Vehicle), они же занимаются постройкой и ремонтом различных зданий, а также доставкой деталей и утилизацией сооружений — своих и чужих. Однако лавовые озера имеют дурную привычку истощаться, и должно пройти немало времени, прежде чем мы сможем возобновить добычу жизненно необходимых практически для любого действия в игре мета-джоулей. Приходится искать альтернативные источники ресурсов, обратив свой взгляд к небесам. Построив на своей базе специальный телепорт, мы попадаем в фантастический мир летающих островов. Наши харвестеры спокойно перемещаются между ними по воздуху, отстраивая панели солнечных батарей (тот самый альтернативный источник мета-джоулей), защитные сооружения на случай появления незваных гостей, и просто любые компоненты базы, которые по тем или иным причинам решено было перенести на орбиту.



Доставив наверх еще пару роботов, можно со спокойной душой вернуться к земным заботам и проблемам. К строительству базы, например. В начале практически каждой миссии игра устанавливается на паузу и нам отводится некоторое ограниченное количество ресурсов на постройку основных сооружений и обзаведение небольшой армией. Однако по мере того как в специальных хранилищах растет запас мета-джоулей, мы можем позволить себе слегка развить нашу промышленность за счет дополнительных построек — и защитить свою базу с помощью оборонительных сооружений. В этой части игра не открывает ничего нового: все те же традиционные военные заводы, строительные площадки, конвертер материи (то есть, сама база), стены, пушки, системы противовоздушной обороны... По результатам каждой миссии нам начисляются бонусные очки, которые могут быть израсходованы на повышение уровней главных персонажей, боевых юнитов и построек. Дополнительные очки начисляются также за выполнение необязательных заданий (к примеру, за определенное время захватить и исследовать не менее двух образцов вражеских технологий). Однако разработчики не поленились оснастить игру еще одним ресурсом — на этот раз энергией ManPower. Чем и почему она отличается в плане физики от мета-джоулей абсолютно неясно, однако если первые расходуются на постройку сооружений и боевых юнитов, являясь своеобразным энергетическим аналогом денег, то ManPower используется для поддержания их работоспособности. Хотите установить новый исследовательский центр? Извольте построить еще парочку криоферм для того чтобы повысить общий уровень второго ресурса. Кстати, по странному стечению обстоятельств на этих же самых фермах мы готовим и новых пилотов для роботов.



Опираясь на солидный опыт предшественников, разработчикам удалось максимально приблизить интерфейс игры к идеалу. Здесь есть все — объединение юнитов в пронумерованные отряды, различные стили поведения, легкое и удобное управление картой, позволяющее выбрать наиболее удобную точку обзора для любой игровой ситуации, информативные и лаконичные сообщения советника. В результате даже в том случае, если сражение происходит одновременно на всех трех уровнях планеты — на земле, под землей и в воздухе — ситуация все равно не выходит из-под нашего контроля. Впрочем, без некоторых недоработок все же не обошлось. Разработчики не успели или не захотели добавить в игру регулятор скорости. Как следствие, ожидание отряда тяжелых Комботов, отправленного из одного конца карты в другой, превращается в вечность — зато в случае с «трехуровневым» сражением приходится упражняться в скоростной отдаче приказов и нажатии клавиш. Проблема номер два — pathfinding. Отправив большой отряд юнитов в долгое путешествие по пересеченной местности следует время от времени возвращаться к нему и наставлять отбившихся от коллектива бойцов на путь истинный. Попытки же какого-нибудь особо одаренного танка обогнуть внезапно возникшее на пути препятствие в лице горной гряды или даже своего отряда вызывают целую гамму эмоции — от улыбки до тихого бешенства.



Как уже говорилось выше, в игре имеется три кампании, в ходе которых мы поочередно сражаемся за каждую из трех КорпоНаций. Подобраны они с таким расчетом, чтобы первая представляла собой своего рода продвинутый tutorial и позволяла новичку понять игровую систему и привыкнуть к управлению, в то время как вторая и третья с возрастающим уровнем сложности возносили бы нас к вершинам мастерства. После того как все кампании пройдены, можно еще некоторое время оттачивать свои навыки в Skirmish-режиме, а затем переключать внимание на мультиплеерные баталии с друзьями. Следует отдать должное multiplayer-режиму — он проработан весьма и весьма неплохо, а многообразие деталей для создания Комботов подготавливают идеальную почву для разработки уникальных стратегических операций.

Графику Metal Fatigue довольно сложно оценить однозначно. С одной стороны это разнообразнейшие роботы с отличной анимацией — сражение нескольких титанов представляет собой действительно захватывающее зрелище — довольно необычный ландшафт, какие-то оригинальные идеи наподобие оформления раздела Credits. С другой — абсолютно наплевательское отношение дизайнеров игры ко всем остальным юнитам и постройкам, получившимся в результате, мягко говоря, унылыми, а также бесконечно однообразный вид подземелий и астероидов. Игра является полностью трехмерной, но трехмерность эта создавалась лишь в угоду моде. Камеру можно вращать и устанавливать под любым углом, имеется также zoom, и порой это очень удобно — однако такое понятие как «господствующая высота» чаще всего отсутствует по причине невозможности на эту самую высоту забраться — горы создавали лишь красоты ради. По счастью, не все. Но уж совсем непонятно почему увеличение разрешения экрана приводит к ухудшению графики меню и очень мало что меняет во внешнем виде самой игры.

Однако несмотря на все недоработки общие впечатления от Metal Fatigue остаются более чем положительными. Великолепный внешний вид роботов искупает все недостатки графики, а игровой процесс увлекает настолько, что до конца очередной кампании о каких-то там багах просто не вспоминаешь. Говоря объективно, Metal Fatigue относится к той злосчастной категории игр, в которых абсолютно гениальная идея получила далеко не самое лучшее воплощение — по причине нехватки времени, желания, людских и материальных ресурсов, а то и всего этого вместе. Но идея от этого отнюдь не стала хуже. Metal Fatigue резко выделяется из однообразной череды RTS последнего времени тем, что в него действительно хочется играть... и его можно смело поставить на почетное место в коллекции рядом с «Землей 2150» и Ground Control. После того как последняя кампания будет пройдена, разумеется.

rating

Автор	8	Оригинальная идея, положенная в основу этого проекта, получила далеко не идеальное воплощение... но отнюдь не стала от этого хуже.
Сергей Амирджанов	7	Симпатичная стратегия, которая слишком долгое время провела в разработке, чтобы к своему выходу остаться новаторской.
Дмитрий Эстрин	7	Еще один RTS в полном 3D... Игра достаточно хороша для того, чтобы в нее играли, но стандартна до такой степени, что о ней просто больше нечего сказать.
Борис Романов	7	Очередная игра для фанатов «стратегий», причем «в реальном времени» и «полном 3D». Вмеру красивая и интересная, она уже никому не нужна.»

29

SYDNEY OLYMPICS 2000

Вячеслав Назаров

Без спорта жить ужасно тяжело. Чтобы я делал без него, просто не представляю. Известно, что все наши беды — от водки. В лучшем случае — от коньяка. Поэтому, чтобы их избежать, просто необходимо пить пиво. А можно ли найти для этого лучший повод, нежели трансляция по родному телевидению каких-нибудь спортивных мероприятий? Конечно, нет. К тому же, глядя на то, как отважные спортсмены справляются с необъезженными спортивными конями и другими зверями, начинаешь понимать, как много может дать спорт для долгой и счастливой жизни.


Обратите внимание на вывернутые руки несчастного штангиста

Спорт прошел!
(c) Ляпис Трубецкой

Вопреки распространенному мнению, что ничто так не возвышает человека над людской массой, как виселица, в реальности дела обстоят совершенно иначе. Намного эффективнее подниматься над толпой с помощью брусьев, колец, в том числе и баскетбольных. Но это то, что касается счастливой жизни. Долголетие также находится в прямо пропорциональной зависимости от того, насколько индивид дружен со спортом. Ведь только в случае хорошей физической подготовки при нападении на него толпы оголтелых маньяков он сможет воспользоваться 101-ым приемом каратэ и скрыться от злодеев в клубах пыли. Впрочем, не всегда и не у всех есть желание мучить свое тельце изнурительными тренировками. А добиться значительных результатов хочется, как ни крути. Поэтому многие люди и проводят долгие часы в компьютерных спортивных залах, тренируясь быстро бегать и высоко прыгать. Единственное, чему нельзя научиться в потусторонних мирах – так это понять, почему нельзя принимать низкий старт, когда сзади кто-нибудь бежит с шестом. Но, так или иначе, определенных успехов можно добиться и в виртуальном спорте. А раз так, то это необходимо продемонстрировать во время каких-нибудь мощных состязаний. Желательно, конечно, на Олимпийских играх. В этом году они будут проходить сразу во многих местах: в австралийском Сиднее и на огромном количестве компьютеров и приставок в игре Sydney Olympics 2000. Причем, с помощью проекта Eidos принять в них участие сможет любой желающий на стороне какой угодно страны.

У ЗДОРОВОГО ТЕЛА ЗДОРОВЫЙ ВИД

Главное в спорте – красота. Красота тел, движений, золотых медалей, играющих лучами софитов, наконец, спортивной формы Nike, в которую облачены российские спортсмены и в Австралии, и на экранах ваших мониторов. Все это есть в Sydney Olympics 2000. С точки зрения графики игра практически безукоризненна. Все спортсмены, независимо от того, какую страну они представляют, выглядят в статике и в динамике в точности как свои реальные прототипы. Объясняется это до банальности просто.

Мало того, что игроки смогут выступить в соревнованиях на стороне любой из 32 стран, принимающих участие в летних Олимпийских Играх 2000. Комментарии к своим достижениям или провалам они будут слышать из уст самых настоящих обозревателей, которые освещают Олимпиаду в Австралии.

демонстрируя прекрасную работу аниматоров, создавших им просто поразительную мимику. Виртуальные зрители также не ускользнули от внимания разработчиков. Во многом благодаря им создается атмосфера



Секундная готовность перед прыжком.

ДОСЬЕ
Платформа: PC, Sony PlayStation, Sega Dreamcast, Nintendo 64, GameBoy Color **Жанр:** спортивный симулятор **Издатель:** Eidos Interactive
Разработчик: Eidos Interactive **Онлайн:** http:\\www.olympicvideogames.com
Требования к компьютеру: P-233, 32 Mb RAM
Мультиплейер: до 8-ми игроков

Разработчики использовали последние достижения в области технологии motion capture. Причем для пущей достоверности в качестве моделей, с которых «снимались» движения, создателями игры эксплуатировались самые настоящие олимпийцы, многие из которых принимают участие в нынешнем празднике спорта в Сиднее. В результате таких махинаций виртуальные чемпионы, чемпионки и чемпионыши играют своими мышцами не хуже своих настоящих коллег. Особенно это хорошо заметно во время разминки, когда маэстро ядер и кудесники шестов строят морды зрителям, праздника спортивной жизни. Болельщики в Sydney Olympics 2000, в отличие от многих спортивных игр, похожи именно на людей, а не на сборище кубиков Рубиков, выбравшихся в свет.

Арены, на которых проходят соревнования, являются точными копиями тех сооружений, где реальные спортсмены бьются за свои награды. Для создания этих виртуальных архитектурных шедевров разработчики пользовались самыми настоящими чертежами, полученными от устроителей Олимпиады 2000.

rating

Вячеслав Назаров	7	Если вас не смущает, что все спортивные достижения спортсменов зависят от ловкости пальцев, то игра может стать отличным развлечением.
Сергей Амирджанов	6	Смешная, но бездарная Спортивная Игра по Лицензии. Даже в минуты фанатизма по поводу Олимпийский игр встреч с этим шедевром лучше избегать.
Дмитрий Эстрин	5	Замечательное правило: чем больше денег потрачено на лицензию, тем меньше денег следует тратить на разработку игры. Душераздирающее зрелище...
Борис Романов	5	Древняя, как мир, игровая концепция не получила в этой игре достойного воплощения. Играть более пяти минут в Это вы не станете.

23

Вообще, внимание к деталям является отличительной чертой Sydney Olympics 2000. Не знаю, заплатили ли создатели спортивной одежды за то, чтобы виртуальные персонажи выступали в их костюмах, но факт остается фактом: отличия от реальности в игре минимальны. Но они все же есть. Так, я не нашел ни одного упоминания о новом проекте Nike – сети закусочных, где главным блюдом являются бифштексы, пружинящие в такт челюсти. В остальном же, что касается внешнего образа, Sydney Olympics 2000 является одним из лучших спортивных симуляторов.

ОЛИМПИЙСКАЯ *ЖИЗНЬ* АВСТРАЛИИ

Полюбовавшись на виртуальных спортсменов, самое время приступать к борьбе за чемпионские титулы. Завоевать молчанием золото, болтовней – серебро, простым появлением в нужном месте в нужное время (на линии финиша раньше всех) – бронзу в новой игре можно в 12 видах спорта. В их число попали спринт на 100 метров, бег на 110 метров с барьерами, метание молота и копья (икру при большом скоплении народа чемпионы пока стесняются), прыжки в высоту, тройной прыжок, плаванье вольным стилем на 100 метров, велоспринт, стендовая стрельба, тяжелая атлетика, прыжки в воду и гребля на байдарках.

А *ВПРОЧЕМ*, У *КАЖДОГО* ЕСТЬ *ПРАВО* НА *ВЫБОР*

В каждом из представленных спортивных мероприятий та страна, которую решит пригреть под своим крылом игрок, сможет добиться самых лучших результатов. Во всяком случае, разработчики постарались, чтобы все было именно так. Для этого в Sydney Olympics 2000 представлены несколько режимов игры. Первой в их ряду стоит старая добрая аркада. Бороться за чемпионские титулы здесь легко и приятно – игрок переносится сразу в финал, где и принимает бой от соперников (либо компьютерных, либо еще живых при условии использования мультиплейера). Если же результаты состязаний оказываются неудовлетворительными, то имеет смысл на некоторое время потренироваться под чутким руководством виртуального тренера. Наблюдая за текстовыми подсказками, периодически возникающими на экране, и слушая комментарии старших товарищей, можно существенно улучшить положение. В этом режиме противниками будут выступать «призраки», бегающие, прыгающие и ныряющие с лучшими из тех результатов спортсмена, которые он когда-либо показывал.

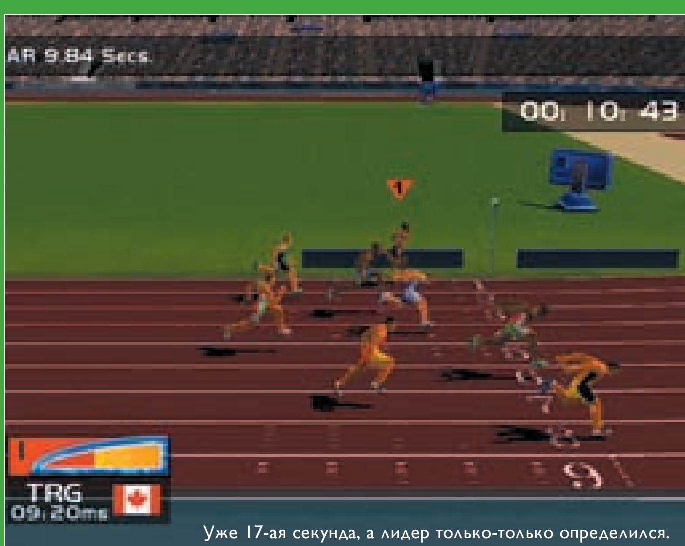
Sydney Olympics 2000 является первым из серии спортивных проектов, которые предстанут в ближайшие шесть лет перед нашими светлыми очами. В результате соглашения, заключенного с International Sports Multimedia (ISM), Eidos Interactive получила возможность издавать игры под знаменем Международного Олимпийского Комитета.

После таких тренировок уставшие игроки смогут сами возглавить команду атлетов, которую спустя некоторое время приведут к олимпийскому золоту. Для этого в «олимпийском» режиме Sydney Olympics 2000 предусмотрена мощная система дрессировки спортсменов. Если же вам покажется скучным выставлять своих бойцов против убогих компьютерных соперников, то с помощью функции Head to Head вы можете выгрузить свою команду, чтобы потом использовать ее в «аркадных» соревнованиях с друзьями.

ЛОЖКА *ДОПИНГА* В *БОЧКУ* ЗДОРОВЬЯ

Но не все столь прекрасно в спортивном королевстве, как может показаться на первый взгляд. Все дело заключается в системе управления спортсменами. В Sydney Olympics 2000 для того, чтобы заставить подчиненного совершить тот или иной подвиг, нужно задействовать всего три клавиши. С бешеным темпом нажимая по очереди на две из них, игроки «разгоняют» спортсмена, после чего в нужный момент жмут третью кнопку, и вуаля, есть рекорд! При увеличении сложности трюка растет и темп долбежки по кнопкам. Кроме этого, от любителей виртуального спорта не требуется ровным счетом ничего. Одним словом, ловкость пальцев и никакого мошенничества...

Sydney Olympics 2000 является отличной игрой для всех, кто хочет увидеть в числе олимпийских чемпионов спортсменов своей любимой страны. Также она безусловно станет отличным подарком тем, кто мечтает как следует развить свои конечности, неустанно работая ими во время виртуальных соревнований. Но в любом случае и те, и другие получат массу удовольствия от созерцания на экране монитора самой настоящей Олимпиады.



Уже 17-ая секунда, а лидер только-только определился.

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

THE 4-TH COMING

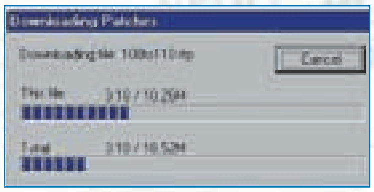


«Do you feel worthy, punk?
Думаешь справишься, слабак?»
Последняя реплика сюжетной завязки
Четвертого Пришествия...

Издатель: Vircom
Разработчик: **Vircom**
Требования к компьютеру: Pentium 90 (200), Windows 95/98/NT4, 32Mb RAM, 1Mb видео карта, 150 МБ на диске
Количество игроков/Сеть/Интернет: **0/десятки/десятки**
Интернет: http://www.the4thcoming.com
Оценка: **7.0**
Достоинства: сбалансированность, удобство управления, оригинальные сюжетные находки, бесплатные сервера и клиентское ПО
Недостатки: **морально устаревшая графика**
Резюме: Добротная, способная завлечь надолго игра. Для хардкорных RPG'истов only...
Альтернатива: **Ultima Online, Lineage и все онлайновые RPG третьего поколения (AC, EQ...)**

ЧЕТВЕРТОЕ ПРИШЕСТВИЕ?! Я ЧТО-ТО СЛЫШАЛ ОБ ЭТОМ...

Первый раз о The 4-th Coming (T4C) мы упоминали более двух лет назад, тогда как раз начиналось публичное тестирование этого симбиоза Ультимы Онлайн и Диабло. Эксперты СИ поучаствовали в том бета-тесте и вынесли вердикт — игра неплохая, с оригинальными, улучшающими играбельность находками, к тому же по сравнению с Ультима Онлайн у T4C есть свои, особые плюсы.

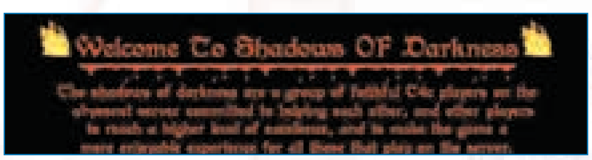


Увы, но десятки МБ пэтчей — суровая реальность инсталляции T4C...

Во-первых, никакой коробки или CD-ROM'а покупать не надо (если не обломает скачать порядка 70 МБ ее клиента из Интернета), во-вторых, среди официальных серверов существуют ныне совершенно бесплатные и общедоступные а, в-третьих, это единственный продукт данного класса, обещающий — внимание! — онлайновое ролевое развлечение без лага...

«Стоп! — скажет в этом месте закаленный вечными поисками game-time для UO и сетевым лагом геймер. — Разве такое возможно?! Онлайновый ролевик без помесячной оплаты и, страшно сказать, без запаздывания?!» Да, отвечают разработчики из Vircom, это совсем несложно. Что ж, думается, всем любопытно узнать, как производителям средней руки удалось то, с чем пока не совладали ни создатели UO, ни EQ, ни AC, ни... Да никто, кроме Vircom!

Дело в том, что Vircom придумала новую организацию «железной основы» мультиплейера — T4C идет не на сети отдаленных и перегруженных Интернет-серверов, разбросанных по всему миру, а... прямо на сервере вашего провайдера (буде он решит осчастливить своих абонентов дополнительной услугой). То есть, соединившись (дозвонившись...) с ним и даже не выходя в Интернет, вы сразу попадаете на игровой сервер. Если кто помнит, то на такой же манер была организована альтернативная Интернету сеть высокоскоростных серверов DWANGO, предназначенная для DOOM и Quake (с тем отличием, что, договорившись в Интернете о поединке, соперники автоматически отключались от World Wide Wait и, померявшись силами на суперсервере, снова возвращались в Сеть). Vircom развил идеи DWANGO, присовокупил к ним опыт организации других провайдерских серверов для 3D action'ов, кое-что прихватил из UO и получил в итоге «новую модель» RPG мультиплейера с минимально возможным временем запаздывания.



Много полезного найдет новичок на фанатских и клановых сайтах.

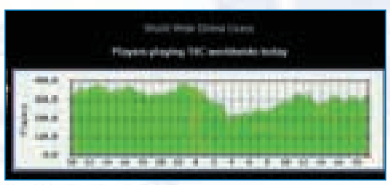
За два года сетевой жизни T4C обычной практикой стала такая организация доступа геймеров к игре.

Провайдер предлагает желающим как обычно Интернет плюс — за небольшую дополнительную плату или бесплатно — игру (в итоге unlimited + T4C = 10-15 долларов в месяц...). Выигрывают все: у провайдера появляется преимущество перед конкурентами — популярный продукт, а геймеры по-настоящему оттягиваются, ведь весь возможный лаг умещается ровнехонько в пинг до ISP (задержка не более 100-150 мс даже при использовании обычного аналогового модема)! Кто играл в УО или в AC, непременно должен в этом месте вздохнуть, мечтательно прикрыть глаза и громко крикнуть: «Хочу!».

Что ж, признаемся, в далеком 1998-ом такие же чувства охватили и нас в редакции. Очень захотелось организовать для подписчиков «Страны Игр» и всех желающих свой многопользовательский мир! К тому же в ходе переговоров с Vircom выяснилось, что нет проблем и с локализацией, требуется лишь уплатить за десять серверных лицензий. Вот тут-то и нашла коса на камень!.. Если кто забыл — время тогда было лихое, СИ боролась за выживание (помните — неважная бумага, газетный формат...), и если 5000 $US за англоязычную лицензию мы бы еще наскребли, то выложить 50 тысяч за «эксклюзив на Россию», да еще 3-4 за локализацию оказалось не по силам, увы. Возможно, сегодня кто-то из провайдеров захочет организовать российский сервер T4C? Может статься, что и Vircom уже поумерила свои аппетиты и вложений потребуется куда меньше, и к тому же на информационную поддержку такого интересного проекта с нашей стороны можно рассчитывать наверняка...

Отвечая на вопрос «Что такое The 4-th Coming?» большинство обозревателей единодушны: T4C — это горячая смесь Ультимы Онлайн и Диабло. Причем из двух шедевров взято все лучшее — постоянно существующий онлайновый мир, сотни реальных соперников, магия, монстры, квесты, подземелья, кланы, несколько «королей» a la Лорд Бритиш и многое другое из необходимого для средневековой фэнтези.

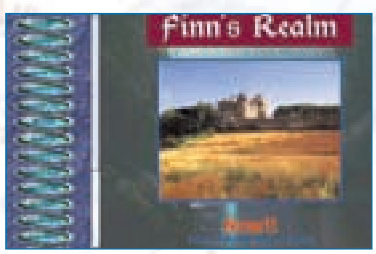
И главная новость: раньше игра была доступна только за деньги, сегодня вы можете играть абсолютно бесплатно...



Круглые сутки сервера T4C заполнены игроками.



Провайдер предлагает T4C абонентам. Цены — в австралийских долларах.



А что мы имеем на сегодняшний день? В Интернете есть, по крайней мере, уже два совершенно бесплатных сервера T4C — http://www.t4cgamers.com (его мы рекомендуем) и http://www.jungleii.com/t4c/t4cindex.html. Там может играть любой желающий, и все нижеизложенное относится именно к ним (кроме отсутствия лага, понятное дело...). Скачать клиента можно у T4C Gamers, Jungle II или взять установочный комплект на диске журнала. После инсталляции не забудьте правильно указать адрес игрового сервера — t4c.t4cgamers.com.

Полный список мировых серверов — более 35 штук — ведется Vircom'ом — http://www.



Понимающие провайдеры предлагают T4C своим абонентам бесплатно!

the4thcoming.com/servers, среди них есть и локализованные версии (французский и итальянский языки).

ОНЛАЙНОВЫЙ *МИР* И *КВЕСТЫ*

В The 4-th Coming, как и повелось во всех RPG, на «игровую Вселенную» обрушилась беда в лице разнообразных негодяев — от вурдалаков, мертвецов, слизней, гоблинов и прочей нечисти вплоть до чер-

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ НОВИЧКАМ

Вернуть растраченное в сражениях здоровье, хотя, как правило, не бескорыстно, помогут священники (к примеру, парочка святых отцов обитают в подземелье в храме LightHaven, чуть севернее того места, в котором игрок появляется в этом мире) или драконы.

Походные аптечки — склянки с «живой» водой (использовать их можно, не только открывая рюкзак и кликая мышкой, но и нажимая F2), приобретаются в магазинчике милашки Fali, недалеко на восток от храма.

Денежек не хватает? Не беда, собранные из сундуков и с тел врагов ценности можно продать в магазине, заработав несколько монет.

Вот только, пока герой не достигнет восьмого уровня, ему не стоит высовывать свой нос за ворота первого города. Пусть сначала подкачается на «хлюпиках» в местном подземелье, а затем — в склепе на кладбище, в западной части города. Кстати, гуляя по кладбищу, опасайтесь грабителя могил Tomb Raider (привет Ларе Крофт!..). А в пещеру на юге кладбища, явно служащую клубом для местной нечисти, вообще лучше в одиночку не соваться.

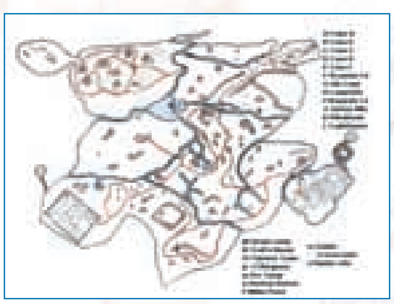
Что касается первого в T4C квеста, то напомним — для начала совсем неплохо около Храма отыскать NPC по имени Lighthaven Samaritan и в разговоре с ним употребить ключевое слово errand (поручение). Он незамедлительно попросит выполнить Rat Quest — то есть убить целую кучу крыс. Если справитесь (и не надоест!..), то результатом станет несколько тысяч очков опыта (HP) — совсем неплохо для начала!

Взойдя на новый уровень в развитии персонажа, не забывайте навещать тренера, который может научить новым и развить старые навыки. Ведь если в заплечном мешке или прайс-листе магазина оружие окрашено в красный цвет — значит, герой еще слишком слаб для его использования!

ных магов, зомби и скелетов. Ну а предыстория событий весьма проста — жили-были эльфы, но их потеснили гномы, тех в свою очередь прижали люди. Затем дело дошло и до самих человеков (Четвертое Пришествие, стало быть...). Правда конкурентами им оказалась не новая раса, а некие «силы тьмы». Тут-то мы и появляемся в Лайтхэвене, главном городе острова Аракас, прямо в Святом Храме...

Потом вы узнаете, что рядом есть еще города, островов — много, и побываете на них, ведь территория T4C — это 80 миллионов квадратных футов...

А вот цель игры отнюдь не в спасении мира. Создатели The 4-th Coming предоставили скорее среду виртуального обитания и, соответственно, две воз-



Остров Аракас. Мы начинаем свой путь в T4C в Лайтхэвене (справа).

можные линии игры. Можно просто совершенствовать героя, делая его самым-самым (мощным, богатым и т.п.), или следовать одной из многочисленных сюжетных линий, которые обещают быть бесконечными, пересекаясь и развиваясь параллельно (все — благодаря постоянно работающим GM'ам).

Реализованы сюжетные линии оригинально. Понятно, есть текущие, не глобальные квесты, которые нам дают NPC. Например, каждому новичку стоит разыскать около входа в Храм некоего Самаритянина и сказать ему «errand». Он попросит убить не менее 15 крыс в подземельях храма, за что вознаградит 1000 очков опыта и золотом!

Есть и глобальные задачи. Первоначально персонаж не склоняется ни к Добру, ни к Злу и ходит таким невинным агнцем (Unaligned). Но в любой момент игрок может принять сторону одного из пол-



Не забудьте указать верный адрес сервера T4C Gamers!

десятка предводителей либо Темных (например, Lord E-vil), либо Светлых (его мать Scarlett) Сил. Агенты-вербовщики будут осаждать с завидной регулярностью. Но даже если вы — волк-одиночка и всячески противитесь их посулам, выбора между Светом и Тьмой не избежать! Рано или поздно наступит момент, когда герой прокачан донельзя, острова и подземелья исследованы, денег полно и хочется новых ощущений. Что ж, все предусмотрено! Доберитесь до самого глубокого подземелья храма и побеседуйте с супермонстром Балорком. Если загубите его насмерть (понятно, не разгово-ром...), то получите немало опыта, денег и ступите на Светлый Путь, или Good Quest. Если поладите мирно, то, соответственно, ступите на Путь Зла, или Evil Quest. После, как все уже догадались, жизнь будет куда интереснее: половина геймеров станет вашими заклятыми врагами!

Но все это будет происходить уже не в Аракасе, а в загадочном Raven Dust'е...

ГРАФИКА. *КЛАССЫ* И *СИСТЕМА* НАВЫКОВ

Внешне игра смотрится достойно и, на мой взгляд, оправдывает затраченное на загрузку время (пэтчи с базовой версии 1.08 до текущей версии 1.16 в общей сложности потянут еще на 40 мегабайт!). Красивые, неплохо прорисованные псевдотрехмерные объекты и ландшафты, смена дня и ночи, неплохой звук, удобное управление... но в подсознании постоянно сидит мысль, что все это уже где-то было...

ВСПОМНИЛИ? *КОНЕЧНО* ЖЕ, UO!

Что ж, коль новациями графика не блещет, взглянем-ка на внутреннюю начинку The 4-th Coming под увеличительным стеклом.

Как заведено во всех ролевых играх, покорение мира The 4-th Coming начинается с генерации героя. Система базовых характеристик не отличается оригинальностью — Сила (Strength), Выносливость (Endurance), Ловкость (Agility), Удачливость (Luck), Мудрость (Wisdom), Сила воли (Willpower) и Интеллект (Intellect). Приятно, что класс героя жестко не определяет его специализацию, а лишь задает базовые характеристики. Таким образом, никто не мешает воспитать из святоши-монаха лихого рубаку-рыцаря (!).

Но не торопитесь радоваться, самостоятельно распределить очки по базовым характеристикам не получится. Система делает это сама, основываясь на ответах на каверзные вопросы (как в Ultima IX: Ascension). Если результат не нравится, то можно пробовать много раз (кнопка Re-roll). Советую обратить внимание на Endurance. Самые простые кожаные доспехи требуют не менее 25 пунктов Выносливости. С другой стороны, при переходе персонажа с уровня на уровень дается всего по 5 очков, которые можно вручную присовокупить к исходным значениям Выносливости или Силы. Я начал с Выносливости 10 и лишь к 4 уровню смог надеть кожаный шлем и куртку (набрано 16000 XP). Сколько же крыс и гоблинов полегло!..

Еще при переходе с уровня на уровень нам дается 15 отдельных очков для распределения между навыками или для обретения новых умений. Это нельзя сделать в одиночку, требуется разыскать тренера (все — недалеко от Храма), договориться (teach/train) и, приплатив монет по 10 за каждое очко, вывести персонажа на новый уровень.

СМЕРТЬ *И* УБИЙСТВО *ПЕРСОНАЖЕЙ.* МАГИЯ

Отдельно остановимся на процессе прокачки. Бои с монстрами проходят автоматически (два клика на жертве — и понеслось!..), как в Everquest'е, а вот с людьми надо драться в специальном боевом режиме.

Pkilling не запрещен, но ограничен. До какого-то уровня (обычно 5-7, устанавливается владельцем

Сетевые ресурсы T4C достаточно обширны. Есть и кланы, и фанатские сайты, и кольцевые индексы (Web Rings). Однако знакомство с сетевой культурой Четвертого Пришествия правильно начать с посвященного ему Портала http://www.t4cportal.com. Уникальное место полезное как держателям серверов, так и игрокам. Абсолютно вся информация по последним версиям, багам, патчам и так далее...

А по ссылке http://www.t4cportal.com/onlineusers.asp можно узнать количество игроков в T4C в масштабах всего мира, находящихся в данный момент «на линии».

Хороший частный сайт — Finn's Realm — имеется на http://www.linkny.com/~knight/bsh.htm. Помимо прочего, обратите внимание на «удобную для печати» карту Аракаса (http://www.linkny.com/~knight/pfarakas.htm) — вещь крайне полезная.

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

ДРУГИЕ БЕСПЛАТНЫЕ СЕРВЕРА T4C В ИНТЕРНЕТЕ:

Не модифицированная версия игры:
Abyssnet http://www.abyssnet.com/
Tarl's Place http://patch.tarls.com/t4c/
Wizards Realm http://www.wizardsrealm.com/

Модифицированная версия игры (предметы, навыки)
eAcceleration http://www.superrapide.com/
Shadowscape http://www.thefourthcoming.com/

Суперсложный сервер (100%-ое изъятие вещей, денег и накопленного XP за смерть!)
Chaos http://www.gamerealm.com/t4c/chaos.htm

сервера) предусмотрен иммунитет; как только его переросли — можете убивать. Но сражаться между собой смогут только более-менее равные соперники. «Равенство» опять-таки определяется установками сервера — так называемой маржей. Скажем, персонаж 17 уровня при марже равной 5 может вызвать на бой героев от 12 до 22 уровня. Ну а если иммунитет — 15, то — с 15 по 22 уровень...

А вот смерти как таковой в T4C нет — волшебный камень телепортирует героя в Храм за мгновение до исчерпания жизненных сил. Но не надо иллюзий — за это положено наказание, часть опыта, денег, предметы изымаются. При частой смерти легко «залезть в долги», вы не только не продвинетесь в развитии, но еще и долго будете отрабатывать штраф (как в Asheron's Call).

Так что надо лечиться! Пока не доступна магия, можно использовать склянки с восстанавливающим здоровье зельем, но они дороги. Потому лучше попросить об услуге (heal) священников (в Храме и подземелье). Или даже дракона! Он сидит в загончике на восточной окраине Лайтхэвена, рядом с кладбищем и мостом гоблинов. Выманивая последних к загону и не забывая просить дракона о восстановлении сил, можно быстро вырасти на два-три уровня.

Интерфейс T4C стандартен. Установки параметров, легко доступные однократным нажатием ESC, позволяют подстроить игровую среду так, чтобы и в критические моменты чувствовать себя комфортно — можно выбрать желаемую яркость изображения и наиболее приятную звуковую гамму. Но самое полезное — включение/выключение режима прозрачности, аналогичного Diablo.

Управление также не вызывает нареканий — классическое сочетание мышиной «возни», которое полностью дублируется с клавиатуры.

Общение с другими игроками не отягощено излишествами (вспомните целых пять режимов беседы в The Odyssey Online Classic — СИ №35). Если набрать текст, он сразу появляется в небольшом окошечке над головой героя. Для того чтобы эти слова услышали все бойцы, гуляющие в игровом мире, достаточно начать фразу с двоеточия. Только не нужно говорить гадостей — в игре есть несколько операторов, имеющих право применить к хаму санкции, вплоть до стирания с лица земли... в смысле из файла регистрации на сервере.

Система магии в мире The 4-th Coming вполне добротна, хотя и не таит в себе ничего неординарного. Маги, а также герои с достаточно высокими значениями Интеллекта и Мудрости могут научиться различным заклятьям у кое-кого из NPC. При этом многие заклятья могут быть освоены лишь при определенных значениях уровня героя (6 и выше). Кроме того, иногда требуется наличие в магической книге (вызывается по CTRL+P) определенных заклинаний, без которых невозможно получить новое.

Стоит отметить удобную возможность мгновенно «запоминать заклинание» (двойной клик левой кнопкой мышки), после чего его можно немедленно использовать, нажимая горячую клавишу (F3).

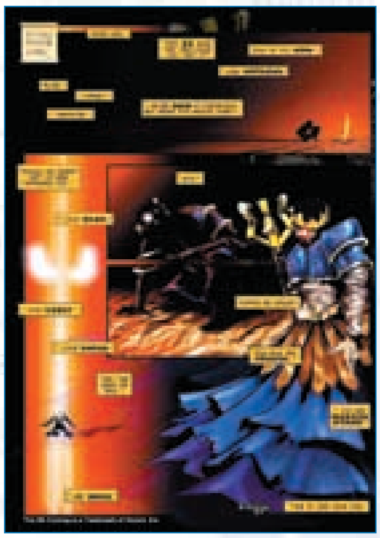
Итак, на начальном этапе развития мы призваны активно истреблять местное монстронаселение. Как вы поняли, процесс «избиения монстриков» не сильно отличается от других игр — тыкай себе курсором мышки в неугодного чудика. Правда, есть один нюанс — можно оставаться на месте, а не преследовать врага — достаточно в момент удара держать нажатым Shift. Эта мелочь оказывается весьма важной в сражениях с большим числом противников, ибо позволяет персонажу оставаться в удобной позиции (для отступления, гм-гм...). Степень поражения соперников определяется цветом окантовки объекта при наведении на него курсора: зеленый — свежий, оранжевы — несвежий, красный — почти мертвый.

Если возникло неодолимое желание устроить головомойку другому герою или NPC и уровень это позволяет, в режим боя приходится переключаться вручную (комбинация Ctrl+C). Но стоит помнить, что все NPC, по определению, существа миролюбивые и сами первые не нападут. Кстати, NPC в игре не особо «интеллектуальны». Хотя, выполнив для NPC несколько квестов, можно рассчитывать в новой беседе получить значительно больше информации.

В игре также реализована система специальных навыков (например, Dodge Skill, Attack Skill, Stun Blow Skill и т.п.), аналогичная Fallout. Они весьма помогают в борьбе за выживание. Использование их тоже просто — выбор навыка (CTRL+K) и — применение его на противнике (USE).

Что касается гильдий и кланов, то формального механизма их регистрации в The 4-th Coming нет, что, впрочем, не мешает их существованию и весьма активной деятельности.





Вокруг игры сложилась целая сетевая культура: комиксы, скринсейверы, заставки и т.д.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Владимир **КАРПОВ** a.k.a. **S.A.D.J** *(sadj@gameland.ru)*

ВСЕ *О* МУЛЬТИПЛЕЙЕРЕ *DIABLO* 2

Чего стоит RPG без многопользовательского режима? Да почти ничего. Осознав это, разработчикам Nox'а пришлось в спешном порядке выпускать add-on, дающий возможность геймерам поиграть между собой по локалке или Интернету. Но речь у нас не о Nox, а о **Diablo II**, появившемся в магазинах в июле этого года. Создавали его те же самые программисты (почти), что несколько лет назад выпускали в свет Diablo...

Некоторые из вас наверняка помнят, что произошло с мультиплеером первого Diablo. По игровому серверу Battle.Net бегали товарищи, имевшие персонажей с 99 уровнем, в то время как максимальным был 50-ый. Каждый второй персонаж — укутан в невероятные доспехи и был бессмертным. Именно потому главной задачей мультиплеера **Diablo II** было обеспечение полного равенства игроков и исключение взломов персонажей, находящихся на Battle.Net. Свою задачу разработчики выполнили!

В Diablo все данные о характеристике персонажей хранились на жестком диске, что давало взломщикам свободу. В **Daiblo II** персонажи разбиты на два класса — закрытые и открытые. Закрытым персонажем можно играть только на Battle.Net, и все данные о персонажах хранятся на самом сервере, поэтому взлом практически невозможен. Открытыми же персонажами можно играть в одиночную игру, не используя Интернет, на частных TCP/IP серверах и открытом Battle.Net сервере. Данные открытых персонажей хранятся на жестком диске, поэтому могут быть взломаны, что уже было доказано появлением множества чит-программ. Разработчики знали, что взлома открытых персонажей не избежать и разделили мультиплеер **Diablo II** на две части. Закрытые игроки не могут играть с открытыми и наоборот.

Кроме закрытых и открытых, есть еще и так называемые хардкор-игроки, разновидность закрытых, или, грубо говоря, смертники, каждый из которых пропадает после смерти. Создать такого смертника можно только после того, как вы пройдете игру закрытым игроком.

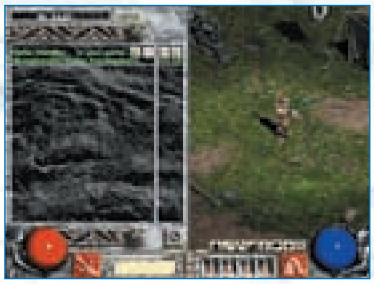
Battle.Net представляет собой сеть серверов для игр, выпускаемых компанией Blizzard. **Diablo II** представлена на Battle.Net четырьмя

http://www.gameland.ru

#18(75), СЕНТЯБРЬ 2000







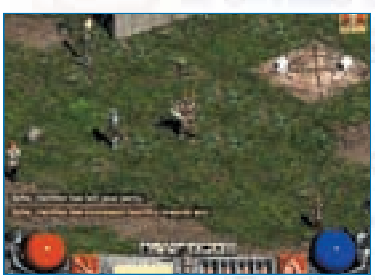


серверами, находятся которые в Европе, Азии, западной и восточной Америке. Все перечисленные сервера ничем между собой не связаны, кроме общего чат-центра. Но о нем мы расскажем чуть ниже. Таким образом, если создать персонажа на европейском сервере, невозможно играть им же на азиатском. В этом случае придется создавать еще одного персонажа на азиатском сервере. На каждом из серверов есть собственные рейтинги игроков — стандартных и хардкор. Как правило, у игроков, попавших в список пятидесяти лучших, постоянно берут интервью онлайновые и бумажные издания, и, вообще, всячески их превозносят.

Единственным связующим звеном между серверами является чат-центр. Он связывает не только сервера DiabloII, но и сервера Warcraft, Starcraft, Diablo, Starcraft: Brood War. Сотни тысяч геймеров могут одновременно общаться между собой, независимо в какую из игр (вышеперечисленных...) они играют.

Мы не будем подробно останавливаться на возможностях всего чат-ценра, а скажем пару слов об особенностях чат-центра в **Diablo II**. В меню чата можно не только разговаривать, но и создавать новые игры и подсоединяться к уже созданным. Разговор не ограничивается только лишь отсылкой сообщений людям, находящимся в одном с вами канале. При желании можно отослать сообщение любому игроку, будь он в другом чат-канале или в игре. Нужно лишь знать ник (сетевой псевдоним) собеседника.

Процесс создания игры ненамного изменился со времен Diablo (Create). Для начала нужно



ввести название игры, по необходимости поставить пароль для тех, кто захочет присоединиться, затем выбрать уровень сложности, ограничить количество участников (от двух до восьми) и их уровень, при желании ввести краткое описание игры.

Если создавать свою собственную игру желания нет, то можно легко присоединиться к созданным (Join).

Главное в мультиплеере — это сам процесс игры. Все сосредоточено на взаимодействии игроков и их персонажей. Взять, допустим, торговлю. В отличие от Diablo, в котором для обмена вещами нужно было бросать их на землю, предоставляя лакомый кусочек жуликам, в **Diablo II** это стало проще и намного удобнее. Осуществлять торговлю можно только в городе. Достаточно подойти к персонажу другого игрока, нажать на него один раз мышью и предложить ему поторговаться. Как только он соглашается и принимает ваше предложение, экран делится на две части. В правой части экрана — рюкзак вашего персонажа, а в левой — окно торговли. Окно торговли разделено еще на две части, каждая из которых принадлежит одному из игроков. Если вы хотите предложить что-нибудь на продажу, то должны поместить этот предмет в свою часть, и, если партнер захочет предложить что-то взамен, тогда на его части появится то, что он хотел предложить. Чтобы одобрить сделку, необходимо нажать на кнопку Accept, а если нет, то Cancel.

Главным вариантом многопользовательского режима в **Diablo II** является коллективная игра. Можно создавать отряды не только для того, чтобы сражаться против других геймеров, но и для совместной борьбы с силами зла. Чтобы предложить другому игроку составить вам компанию, необходимо открыть окно Party Screen и нажать на кнопку Invite, находящуюся рядом с тем игроком, которого хотите видеть в команде. В зависимости от того, сколько игроков собралось в одной игре, монстры будут становиться сильнее или слабее. Чем больше игроков, тем сильнее монстры. Опыт от уничтожения монстра получают все члены команды, независимо от того, кто именно нанес роковой удар. Конечно же, при этом нужно находиться рядом с событием, и если уйти в город и отсиживаться там, то никакого опыта вы получать не будете. Квесты также можно проходить всей командой. Все вещи, выпавшие из трупа монстра, общие, так что кто не успел, тот опоздал. Имена членов вашей команды выделены зеленым цветом, их легко разглядеть на карте даже тогда, когда они далеко. У всех персонажей есть специальные вспомогательные заклинания, действующие на всех членов команды и помогающие им в сражении. Если кто-то из персонажей не выдержал и погиб, тогда он теряет часть скопленного золота, а труп несчастного остается там, где произошло злодеяние. О трупе с множеством халявы другим игрокам придется забыть, так как труп может забрать только его законный владелец. А убить игрока собственноручно можно лишь объявив ему войну.

Объявлять войну другому игроку разрешено только в городе, и оба игрока должны иметь персонажей не менее, чем с девятыми уровнями. Когда первый игрок объявит второму войну, тот получит об этом оповещение в виде высветившегося черепа на экране. То есть если игрок не захочет сражаться, он сможет спокойно покинуть игру, ничего не теряя. Противоборствующие игроки не могут пользоваться порталами друг друга, поэтому неожиданное нападение исключено. Если кто-нибудь погибает, победитель получает все золото побежденного и оторванное именное ухо. При желании можно разрешить забирать предметы с трупа вашего игрока, нажав на кнопку Constent в Party Screen рядом с тем игроком, которому вы хотите предоставить такую возможность.

В игре общение между игроками является очень важным моментом (клавиша Enter). Сообщение получают все игроки, находящиеся в игре. Если по какой-либо причине вы не хотите, чтобы кто-то из игроков вас слышал или чтобы вы не слышали какого-то, нужно войти в Party Screen и нажать на кнопку Mute или Squelch соответственно. Бывают ситуации, когда отправляемое сообщение предназначено только для тех игроков, которые находятся в одном с вами экране. Тогда необходимо поставить восклицательный знак в начале сообще-



ния (!hey). Сообщение тут же появится над головой персонажа, и все окружающие его непременно заметят. Общению в игре Blizzard уделила большое внимание, включив поддержку голосовых сообщений персонажей. Достаточно нажать цифры от нуля до шести в правой части клавиатуры, и герой тут же попросит о помощи или скажет спасибо.

Несомненно, на сегодняшний день **Diablo II** является лучшей игрой в своем жанре. Что можно ей противопоставить? Nox 2 и Bulders Gate 2 окончательно ушли с игровой сцены, а ничего другого нет, и в ближайшее время не будет (кроме онлайновых RPG типа UO, AC, T4C... — ред.).

Настоятельно рекомендую, дорогие читатели, купить лицензионную версию **Diablo II**, дабы насладиться настоящим раем для игроков — Battle.Net. Dial-Up'а для этого вполне достаточно.

P.S. Коллектив редакции поздравляет Владимира Карпова с успешным поступлением на факультет Интернет журналистики МГУ им. М.В.Ломоносова.

СИ-*ONLINE*

SHATTERED GALAXY — БЕТА-ТЕСТ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Никогда не знаешь, где тебя подстерегает ловушка. За все время, что я в Интернете, всего две online-игры выявили сильный наркотический эффект. Такой, который заставил меня тратить на них деньги и прорву (и это еще мягко сказано) того, что куда дороже — свою, увы, единственную жизнь. Обе они относятся к RPG (UO и AC) и цепляют одним и тем же — у тебя впереди вечно маячит какая-нибудь сочная фишка, которая (как ты надеешься) позволит, наконец-то, отомстить тому парню.

По счастью, ряд обстоятельств и остатки силы воли позволили соскочить с крючка и изучать все множащиеся образцы сетевых игр по принципу «написал и забыл». Но тут случилось страшное. По заданию редактора я принял участие в бета тестировании некоего гибрида RTS/RPG от корейских разработчиков под названием **Shattered Galaxy**. Постоянные читатели журнала должны были уже прочитать мой первый отчет — если кратко, то «очень симпатичная игра!».

«Страшное» же в том, что бета тест, мягко говоря, затянулся, и вот я уже несколько месяцев совершенно добровольно по несколько часов в день сижу в **SG**... Кстати, все по-прежнему бесплатно и свободно, так что присоединяйтесь. А чтобы жертв у Nexon стало как можно больше, изложу свое уже куда более полное мнение о **SG**.

О сюжетной подоплеке происходящего писать смысла нет, поскольку выяснилось, что никакого влияния выдуманная разработчиками история на нашу жизнь не оказывает. Единственное, что достойно упоминания — дела происходят в не слишком отдаленном будущем и не на Земле. Соответственно, антураж — sci-fi. Теперь перейдем к описанию игры.

При взгляде на скриншоты **SG** любой преисполнится уверенности, что перед ним очередной низко технологичный StarCraft-клон. Это не так. **SG** — чистой воды тактика, и никакой возни с добычей ресурсов и строительством во время боя нет и в помине. Все действия по набору армий и ее оснащению проводятся в столице родного клана, которая, как правило, находится на приличном удалении от места боев. Основная масса игроков несет с собой два-три







десятка unit'ов, из которых для сражения он может выбрать шесть-семь, а после нескольких месяцев игры восемь (видел я одного монстра с девятью, но это редчайший случай). Глобальная карта разбита на несколько десятков зон, за господство над которыми и происходят битвы. По стилю они мало похожи на происходящее в RTS. В силу нескольких факторов...

Во-первых, цель сражения. Kill them all только в половине случаев является достаточным условием для победы. Дело в том, что на карте присутствуют две (в подавляющем большинстве случаев) особые точки (PoC), захват которых атакующими приводит к победе. Посему грамотные действия по незаметному или быстрому просачиванию к этим точкам могут принести победу более слабой стороне (если честно, мы с такими шустряками, как правило, делаем... ммм... почти дармовая экспа). А вот при защите способов выиграть два: тотальный массакр или «нам бы день простоять да ночь продержаться» — по истечению лимита времени победа засчитывается оборонявшимся.

Во-вторых, небольшое количество управляемых каждым игроком боевых единиц даже при массированных битвах на сотни unit'ов дает возможность действовать осмысленно. Что позволило разработчикам задействовать третий фактор — реальное отличие одного вида техники от другого. Специализации настолько сильно выражены, что без координации действий не только во время сражения, но и ДО его начала ни одна сколь либо крупная потасовка не может быть выиграна. **SG** игра чисто командная. Тактика и стратегия зависят от того, каким родам войск предстоит встретиться в сражении.

Поясню подробнее. По большому счету, есть три вида войск: авиация, наземные и спецвойска. Плюс к этому надо учесть специализацию по типу установленного оружия — оно может быть противовоздушным, anti ground и универсальным. К сожалению, универсалы в несколько раз менее эффективны и, как показала практика, использовать их можно только на ранних стадиях развития. Поэтому ударные войска (как наземные, так и воздушные) нуждаются во взаимной поддержке. Самый простой вариант — танки прикрываются истребителями от штурмовиков. Поскольку истребители не могу захватить PoC. Зато уязвимость авиации существенно ниже — она не может подорваться на минах или быть накрыта артиллерийским огнем. Плюс быстро летает, не обращая внимания на наземные препятствия. Зато у танков броня толще, hit points больше, оружие мощнее и выбор фишек шире. Со спецвойсками дело обстоит еще запущеннее. Минеры обладают только пассивным оружием, которое полезно исключительно при обороне. Артиллерия крайне мощна, но обладает минимальным радиусом поражения, а посему беззащитна против прорвавшихся вплотную. К тому же ее необходимо нацеливать в определенном направлении, перенесение же вектора огня занимает заметное время. Очень важны и ценны для общества те люди, которые выбрали данную специализацию, но жизнь их терниста. Оборудуешь, бывало, рядом с PoC артпозицию и трясешься — прилетят по твою душу штурмо-

вики или их на соседа снесет? Зато сколько удовольствия, если в пристрелянный квадрат заползают тяжелые танки...

Для примера довольно часто встречающийся сценарий битвы. Когда известно, что вас будут атаковать через определенный портал (вход на карту осуществляется через специфическую точку), неподалеку от него ставятся пушки, прикрываемые пехотой с противовоздушными ракетами. Над порталом же развешиваются истребители. Их задача — передавать целеуказания пушкам и сбивать штурмовики. Вся наземная техника в этом случае практически не имеет шансов покинуть ворота. Потери — жуткие. Экспа — рекой. Соответственно, для атакующих важно разбиться на две волны — сначала максимум истребителей и немного штурмовиков, потом наземные силы. В этом случае пушки врага быстро уничтожаются, и нападающие устремляются к PoC. Чтобы подорваться на минах, предусмотрительно разложенных вражескими саперами.

Последней же особенностью **SG** является то, что даже внешне похожие unit'ы часто совершенно отличны по внутреннему содержанию. Дело не только в том, что каждый из них обладает слотами для установки разнообразного оборудования. Каждая боевая единица реально неуничтожима, поскольку подвергается весьма дешевому ремонту в родовом гнезде, и со временем набирается опыта как заправский персонаж любой RPG. А чем выше уровень, тем больше продвинутого оборудования может быть установлено на то же базовое шасси. Очередной повод испытать удовольствие от собственных достижений — ходить и давить толпы лузеров начального уровня. И еще один стимул играть, играть и играть — после того, как задавят тебя самого.

И все же (во всяком случае, для меня) основное, что затягивает игрока в мир **SG** и не дает от него оторваться, — это те элементы RPG, которые в нем есть. Если помните из предыдущей статьи, сами вы представлены типичным аватаром, обладающим пусть небольшим, но богатым набором характеристик. Проведенные за тестированием месяцы позволили несколько пересмотреть мои взгляды на их важность и весомость. Характеристики эти можно поделить на две группы. Первая — специализации в родах войск. Поскольку развитие в данной области зависит исключительно от частоты и эффективности использования соответствующей техники, как-то влиять на него затруднительно: рожденный ползать летать не может. Один совет — наступите себе на горло и хоть какое-то внимание уделяйте всем, поскольку уровни в не прокачанной области достаются на порядок легче. Да и новые ощущения позволят разнообразить процесс.

Вторая же группа характеристик подвержена непосредственному контролю. При переходе на уровень очко заработал — вложил куда захотел. Вот только дела с этими характеристиками обстоят как в анекдоте: «Доктор, мне таблеток от жадности — и побольше, ПОБОЛЬШЕ!!!. Кладите мне все.»

Tactics — чем он больше, тем большее число бойцов можно взять в сражение. Двадцать уровней — один дополнительный unit... К стартовым шести. Оно, конечно, еще растут запасы жизненной энергии и число людей, которые принимают участие в битве под вашим командованием... Но все же наиболее часто один человек управляет семью единицами техники. Выводы делайте сами.

Clout — ваша... ммм... значительность в обществе. Авторитет. Мои первоначальные впечатления о полезности этой характеристики оказались ошибочными. Увеличение количества отчисляемых вам ресурсов сейчас практически бесполезно, поскольку есть куда более прибыльные способы ресурсодобычи. Несколько целенаправленных рейдов в подземелья к местной живности — и можно не беспокоиться о нехватке финансов на модные побрякушки. А вот увеличение тотального размера вашей личной армии оказалось куда полезнее. Если вы помните, в бой вы вводите не всю принадлежащую вам технику, а только часть. Для корректировки же совместных действий запас ее должен быть весьма приличным — одних только воздушных unit'ов должно быть десятка полтора. А танки? А пушки? А... И еще от этого дела зависит доступ к продвинутым шасси. Что тоже архиважно.

Education — позволяет ставить на технику продвинутое оборудование. Почти бессмысленно. Поскольку технический уровень конкретной единицы процентов на восемьдесят зависит от ее собственного уровня. Да и все равно наиболее часто встречается ситуация, когда и поставить можно, и деньги есть, а оно не лезет.

А вот чтобы лезло, надо развивать mechanical aptitude. Важность этой характеристики особенно велика для тех, кто испытывает страсть к полетам. Всем хороши птицы войны: быстры, маневренны, неуязвимы для многих типов оружия. И видят далеко. Вот только либо оружие, либо броня. Причем в буквальном смысле. При установке посредственной брони из оружия можно поставить только «пшикалки».

Ну и напоследок о той части игрового процесса, которая раньше числилась в разработке и которую я недооценил. Это политика! Она пока примитивна, да и некоторые ее части до сих пор не задействованы, но даже уже введенные в строй оказали неожиданно сильное влияние на жизнь сообщества. Пример из жизни: казалось бы, какое значение имеет возможность заключать союзы между кланами, когда на всей глобальной карте существует всего одна точка, контроль над которой давал серьезные возможности? Но! Как только два наших естественных (в силу расположения) врага объединились, вольготная жизнь кончилась. Нас практически заперли в пределах столицы и пары квадратов вокруг нее. И так продолжалось до тех пор, пока мы не заключили союз с оставшимся кланом планеты. Вот уж мы им припомнили гонения... И это с учетом того, что клана всего четыре. На другой же планете их число ощутимо больше, и влияние подобных альянсов должно быть существеннее.

Хотелось бы еще рассказать о сотнях боев, в которых удалось поучаствовать. Расписать, как наши корабли затмили небо (Copyright — Лондо Малари). Как в последние секунды наши штурмовики разбомбили прорвавшиеся к последнему PoC вражеские броневики... Но к зачем? Бета тестирование все еще продолжается, вас ждет собственный успех.

Вперед. Пока наркотик бесплатный.

СИ-ONLINE

Станислав **ВАСИЛЬЕВ**

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS НОВОСТНАЯ *ЛЕНТА*

ДЕРЕК *ПЕРЕЦ* О *ЧИПАХ* NVIDIA

За последний год nVidia выпустила огромное количество чипов. Часто приходится отвечать на вопрос, что же лучше купить — GeForce 256 SDR или GeForce 2 MX. В недавнем интервью Дерека Перца сайту Daily Radar приведено такое пояснение:

Запутаться невозможно. Если вы заметите, каждый продукт nVidia направлен на свой сегмент рынка. Серия Riva TNT/TNT2 предназначена для рынка потребителей систем нижайшего уровня, GeForce 2 MX создавался в расчете на средний и нижний уровень корпоративного рынка, а GeForce 2 GTS и GeForce 2 Ultra предназначены для основной части пользователей и энтузиастов. Ну и, конечно, семейство продуктов Quadro2 предназначается для рынка профессиональных рабочих станций.

Дерек никоим образом не коснулся противостояния G256 SDR и G2MX, имеющих в базовом варианте одинаковую цену и почти равную производительность. По этому поводу нужно заметить, что GeForce 2 MX имеет лучшее 2D, нежели G256, и более полно совместим с грядущим DirectX8. При покупке нового акселератора в ценовой категории до $150, мы бы рекомендовали MX, а до $180 — GeForce 256 DDR.

MS ПОВЕЗЛО *С* ОТСРОЧКОЙ, *НЕ* ПОВЕЗЛО *С* КАЛИФОРНИЙЦАМИ

Закончились отпуска, народ приступил к работе. Еще один коллективный иск прибавился к обширной копилке исков против Microsoft. Суд Сан-Франциско принял решение рассмотреть коллективный иск против компании Microsoft, направленный от лица миллионов калифорнийских пользователей, недовольных ценовой политикой Microsoft. Подробности по делу можно узнать на Altavista.

4 МЕГАПИКСЕЛА *НА* ПОДХОДЕ

По мнению западных аналитиков, цифровые камеры все более приближаются к устройствам, доступным массовому потребителю. Серьезное падение цен прошлого года, обусловленное появлением трехмегапиксельных камер, скорее всего не повторится в этом году, несмотря на появление первых четырехмегапиксельных камер. Ожидается, что снижение цен будет постепенным, но различие в стоимости камер с

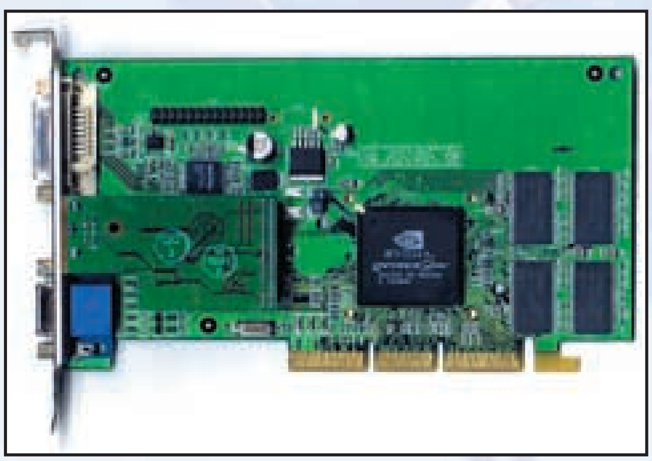


матрицами 3 и 4 мегапиксела составит не менее $1000. Таким образом, четырехмегапиксельные камеры будут направлены на рынок профессиональных фотографов, готовых платить значительные суммы за технику. Что касается менее сложных фотокамер, то, по мнению аналитиков IDC, в 2000 году будет продано около 5.1 миллиона устройств.

Возвращаясь к теме четырехмегапиксельных камер, нужно заметить, что первое устройство такого класса представит Olympus. Предположительно стоимость E-10 составит $1999, а на рынке камера появится к ноябрю этого года. Камера будет поддерживать работу с SmartMedia и CompactFlash носителями, позволять установку профессиональной оптики. Целевыми потребителями E-10 будут фотостудии и профессиональные фотографы-стилисты. По мнению IDC, уже в ближайшие годы камеры с одномегапиксельными матрицами станут устройствами начального уровня с соответствующей классу ценой. Растет и рынок сопутствующих товаров для цифровых камер. Компания Sony планирует представить CyberFrame — устройство, аналогичное обыкновенной рамке для фотографий, но предназначенное не для бумажных, а для цифровых снимков. А в планах компании Kodak выпуск специальной приставки, позволяющей смотреть, заказывать, организовывать и распределять цифровые фотографии. Как знать, может быть совсем скоро в России можно будет придти в центр проявки Kodak и закачать для распечатки десяток фотографий с цифровой камеры.

ATI *MOBILITY*-M *БУДЕТ* ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ *В* НОУТБУКАХ *ACER*

Компания Acer объявила об использовании графического ядра ATi Mobility-M в серии ноутбуков TravelMate 200. Системы



оснащаются процессорами Celeron 550 и 600, DVD приводом. Представители ATi особо отметили, что это уже третий раз за год, когда графические решения от ATi выбираются крупными компаниями для новых мобильных систем. Основным плюсом Rage Mobility-M является высоко интегрированный дизайн, позволяющий одному чипу заменить порядка пяти-шести различных чипов, что значительно экономит место на плате и уменьшает стоимость системы.

PDA ОТ SONY УЖЕ К СЕНТЯБРЮ

Сегодня последний день каникул студентов и школьников. Выражаем беднягам свое искреннее сочувствие. :-(

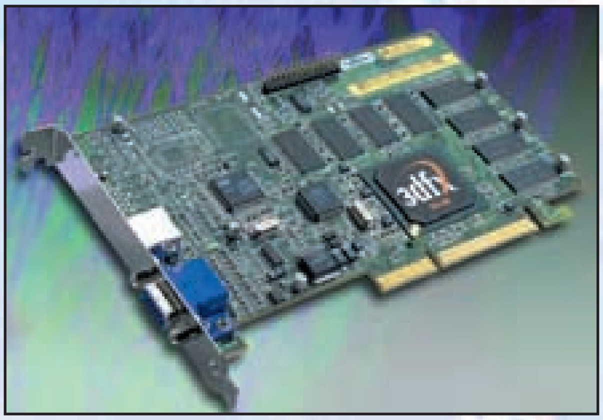
Ну а завтра — первое число начинающегося сентября, на который у многих фирм запланирован выход интересных новинок. К примеру, компания Sony выпускает новый PDA под управлением PalmOS, оснащенный портом для считывания информации с MemoryStick, емкостью до 64Мб, системой управления Jog Dial, портом USB для синхронизации с настольным ПК и набором ПО, позволяющим PDA показывать картинки и проигрывать цифровое видео в монохромном режиме 160x160 точек. Отличная вещь для записи шпаргалок! Все равно российская профессура не поймет высокого предназначения красивой коробочки. :-)



Пока нет данных о цветной версии, но, по слухам, ее появление состоится только в следующем году. Уже можно оформить предварительный заказ на новый PDA ($399) и повертеть псевдотрехмерную модель.

3DFX ПОКАЗЫВАЕТ VOODOO4 4500 PCI

В планах 3dfx показ Voodoo4 4500 PCI 32Mb на Seybold San Francisco 2000. Плата предназначена для «профессиональных дизайнеров» на системах Macintosh и будет предлагаться по цене $180 за штучку. Выставка проходит в Сан-Франциско и должна завершить свою работу сегодня. Не совсем понятна ценовая политика компании. Акселератор с низкой 3D-производительностью, не слишком впечатляющими возможностями в 2D по цене, не намного меньшей цены GeForce 2 на PC. Какое отношение имеет этот акселератор к профессиональному дизайну, остается только догадываться.



ДЕЛА 3DFX ИДУТ ВСЕ ХУЖЕ? ПОТЕРИ $100.000.000

3dfx признала потери в $100 миллионов за второй квартал 2000-го. Алекс Ю заявил, что компания «разочарована результатами этого квартала». В качестве причины потерь называется позднее поступление в продажу карт Voodoo5 5500 и недостаточное количество продаж в целом. Компания потратила $19.2 миллиона на исследования, $16.5 миллиона на операционные нужды и $66.2 миллиона на приобретение компании GigaPixel. Алекс считает, что следующий квартал будет гораздо удачнее, так как продажи новых Voodoo5 развернутся в полную силу. Компания так и не выпустила в продажу карты Voodoo5 6000, анонсированные еще в ноябре 1999-го(!), и, вероятно, никогда не сделает это для массового рынка ввиду непрактичности и завышенной стоимости, определяемой огромным объемом памяти, установленной на этой модели.

СИ-ЖЕЛЕЗО

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Сергей Дрегалин

СОВЕТЫ

1 Чтобы сохранить всю игровую карту нажмите комбинацию клавиш ctrl+F12. После этого нужно выбрать масштаб — от 1:3 до 1:8, нажав соответствующую цифру. Учтите, что сохраняются все детали карты, включая неоткрытые территории и «туман войны». Картинка будет сохранена в директории с игрой.

2 Возможность перевозки сухопутных подразделений в таранах (rams) оказывается очень и очень полезной при штурме вражеского горда. Проделав брешь в стене, немедленно запускаем в тыл противника карательный отряд, который должен подготовить плацдарм для наступления основных сил. При этом можно не опасаться за здоровье каждого из воинов — весь шквал стрел и прочего дистанционного оружия возьмет на себя толстокожий таран.

3 В Battering Ram и в Capped Ram вмещается до четырех сухопутных подразделений, а в Siege Ram — до шести.

4 Тараны можно переправлять на транспортных кораблях. При этом считается каждое подразделение перевозимое тараном — например, если в таране сидят трое воинов и он погружен на корабль-транспорт, то общая численность перевозимых войск равна четырем.

5 Использование возможности автоматического восстановления позволит на время забыть часть проблем, связанных с экономическим развитием поселения. Схема следующая — в абсолютно любой мельнице (Mill) указывается то число полей, которое должно быть автоматически восстановлено после выработки (кнопка Reseed Farm). Максимальное значение — 15 полей. Стоимость создания при этом не меняется (обычно — 60 единиц леса), расход ресурсов происходит во время ДОБАВЛЕНИЯ нового поля к списку.

6 Крестьяне теперь автоматически начинают собирать ресурсы после возведения некоторых видов сооружений. Строительство Mill заставляет их возделывать поля,



Mining Camp — добывать золото и камни, Lumber Camp — рубить лес, Town Center — доставлять ближайшие доступные ресурсы.

7 Компьютерные игроки-союзники понимают следующие команды (не работают в кампании!), которые вызываются клавишей Command:
Food, please — запросить у союзника 100 единиц еды
Wood, please — запросить у союзника 100 единиц древесины
Gold, please — запросить у союзника 100 единиц золота
Stone, please — запросить у союзника 100 единиц камней
Attack an enemy now! — союзник бросает все силы на атаку наиболее опасного из противников. Если до этого был отдан приказ



«Wait for my signal to attack» (см. ниже), то компьютер-союзник вообще не будет нападать до получения этой команды
Cease creating extra villagers — союзник фокусируется на создании военных подразделений
Create extra villagers — союзник фокусируется на экономическом развитии
Build a navy — союзник фокусируется на строительстве военного флота
Stop building a navy — союзник прекращает строительство военного флота
Wait for my signal to attack — не разрешает союзнику приступать к военным действиям до тех пор, пока не будет отдана команда «Attack an enemy now!». До отдачи приказа «Wait for my signal to attack» компьютер может развязать военные действия
Build a Wonder — союзник приступает к строительству чуда света, как только на его складах окажется достаточное количество ресурсов
Give me your extra resources — союзник высылает все излишки ресурсов
What age are you in? — на этот вопрос союзник отвечает в какой эпохе он находится
Обратите внимание, что компьютерный союзник может сам запросить ресурсы или выдать какое-либо замечание или предложение.

8 Военно-политический фильтр карты включается и выключается щелчком на кнопке Friend or Foe Colors в разделе Options. При активации враги обозначаются на карте красным цветом, союзники — желтым, нейтральные игроки — серым, а собственные подразделения — синим. Заметьте, что цвет определяется ВАШЕМ дипломатическим отношением, а не отношением оппонента.

9 Если в окне чата начать сообщение с символа «;», то текст будет отправлен только союзникам, если с символа «!» — только противникам, а если с символа «*» — то



ТЕХНОЛОГИИ

Технология	Blood-lines	Caravan	Herbal Medicine	Heresy	Parthian Tactics	Thumb Ring	Theocracy
Эпоха	II	III	III	III	IV	III	IV
Aztecs		•	•	•			•
Britons		•	•	•			•
Byzantines		•		•		•	•
Celts		•	•	•			
Chinese	•	•	•			•	•
Franks		•	•	•			•
Goths	•	•	•				•
Huns	•	•		•	•	•	
Japanese		•	•		•	•	•
Koreans		•	•			•	•
Mayans		•	•	•		•	•
Mongols	•	•	•	•	•	•	•
Persians	•	•	•		•	•	•
Saracens	•	•	•	•	•	•	•
Spanish	•	•	•	•		•	•
Teutons	•	•		•			•
Turks	•	•		•	•	•	•
Vikings		•		•		•	



всем игрокам. Все сообщения хранятся файле с сохраненной игрой — это особенно критично для кампаний, где нередко в таких сообщениях передаются некоторые важные нюансы сценария.

10 В сторожевых башнях (Outpost) восстановление здоровья подразделений происходит быстрее, чем в обычных сооружениях.

11 Осуществлять торговлю между своими портами (при помощи торговых кораблей) или между рынками (при помощи караванов) невозможно. А вот между портами/рынками союзника или нейтрального игрока — пожалуйста. Обратите внимание, что на доход от торговли влияет только АБСОЛЮТНОЕ расстояние между портами/рынками, т.е. длина той прямой, которая соединяет две конечных точки на карте. РЕАЛЬНЫЙ путь, который как вы понимаете может быть раз эдак в -цать больше, в расчет не принимается.

12 Некоторые здания неплохо обороняются — например Замки (Castles) и Городские ратуши (Town Center) отлично обстреливают врагов без каких-либо дополнительных затрат или строительств. Для усиления мощности башен можно отправить туда пеших лучников.

13 До развязывания военных действий постарайтесь выжать из потенциального противника максимум. Установите с ним торговые отношения и за счет этого подкопите золота.

14 Как можно быстрее исследуйте всю территорию карты. Во-первых, это позволит определить местонахождение камней и золота — наиболее ценных ресурсов. Во-вторых, вы определитесь с географическими особенностями местности. В-третьих, наиболее шустрый исследователь сможет первым захватить артефакты и, следовательно, получить дополнительный стабильный источник золота.

15 Артефакты переносятся монахами (Monks) и доставляются в монастыри (Monastery). Как только артефакт окажется за крепкими стенами он начнет вырабатывать золото. Вот так, прямо из ничего рождается золотая жила... Кстати, если уничтожит вражеский монастырь с артефактом, то последний остается на месте руин и может быть благополучно перетащен в собственный монастырь.

16 Технология Spies (для standard map) Treason (для режима игры regicide) позволит увидеть ту часть карты, которая находится в пределах видимости вражеских подразделений. Высокую стоимость исследования (200/400 единиц золота за каждого подданного противника) окупают сэкономленное время, затраченное на поиски последнего крестьянина, затаившегося в лесах или одинокой рыбацкой шхуны, спрятавшейся на самом краю карты. А для режима regicide — покажет местоположение коронованной особы, которая является предметом охоты (правда, лишь на некоторое время).

17 Любая линия обороны должна включать в себя статическую и динамическую составляющие. К первой относятся башни и стены, а ко второй — конный отряд, который в случае необходимости быстро нейтрализует прорвавшиеся силы неприятеля.

18 Осадные орудия (катапульты и Ко) — мощнейшие по ударной силе орудия, однако их крайне легко разрушить. Позаботьтесь об их прикрытии и помните о сущес-



ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Подразделение	Halberdier	Elite Eagle	Elite Eagle Warrior	Hussar	Petard
Эпоха	IV	III	IV	IV	III
Aztecs		•	•		•
Britons	•				•
Byzantines	•			•	•
Celts	•			•	•
Chinese	•				•
Franks					•
Goths	•			•	•
Huns	•			•	•
Japanese	•				•
Koreans	•			•	•
Mayans	•	•	•		•
Mongols				•	•
Persians	•			•	•
Saracens				•	•
Spanish	•			•	•
Teutons	•				•
Turks				•	•
Vikings					•

твенных ограничениях, которые накладывает минимальная дистанция поражения этого класса вооружения. Кроме этого, артиллерия требует развертывания и в походном состоянии представляет собой небоеспособную телегу.

19 Воины с дальнобойными орудиями могут ранить того, кто оказался на линии огня — вне зависимости дружественное это подразделение или враждебное.

20 Как можно быстрее исследуйте технологии Hill Barrow и Hand Cart (175/300 единиц еды и 50/200 единиц дерева, Castle Age/Imperial Age), которые увеличат скорость передвижения, скорость работы крестьян, а также повысят максимально количество переносимых ресурсов. За смехотворно низкую цену можно существенно улучшить экономическое состояние.

21 Чем больше вы продаете какого-либо ресурса на рынке (Market), тем ниже становится его закупочная цена. Чтобы повысить последнюю, необходимо купить данный ресурс (хотя бы совсем небольшое количество) — тем самым вы запустите ценовое колесо в обратную сторону.

22 Уничтожать Замки (Castle) лучше всего с помощью дальнобойных катапульт. Все дело в том, что эти сооружения отлично защищены (корабль с атакой 12 отнимает за выстрел лишь 1 HP!) и обладают собственными орудиями.

23 Отлавливайте крестьян-тунеядцев и бездействующие рыболовные суда. Это несложно сделать с помощью клавиши «>» или щелчком на кнопке Idle Village, которая находится в правой нижней части экрана.

24 Применяйте боевые построения войск. Это позволит вам наиболее эффективно использовать смешанные войска, так как компьютер обладает достаточным интеллектом, чтобы расставить воинов в правильной очередности (мечники прикрывают лучников и т.д.). Помимо этого не забывайте о режиме stand ground, — удержание позиции — который запрещает подразделениям удаляться от занятой местности и предписывает вести огонь только если враг оказался в пределах досягаемости.

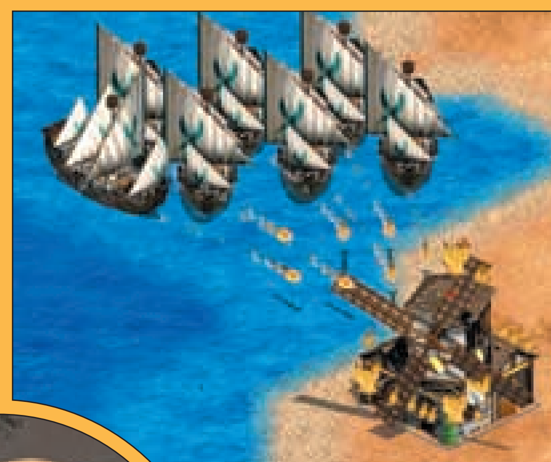
25 Обычно после уничтожения всех Замков и Городских Ратушей враг немедленно капитулирует. И правильно делает надо сказать...

26 Для городских ворот (Gate) существует два режима функционирования: в первом они будут автоматически открываться при приближении дружественных войск (вне зависимости от близости врага), а во втором — закроются намертво и не будут открываться до переключения режима.

27 Овцами можно управлять на манер обычных подразделений. Подведите их поближе к Мельнице или Городской Ратуше, дабы вашим крестьяне не тратили лишнего времени на то, чтобы подвести кучерявые мясные фабрикаты к данным сооружениям.



28 Существуют два вида заграждений — каменный стены и деревянная ограда. Первые стоят 5 единиц камней и могут быть усовершенствованы в результате исследований. Вторые стоят все две единицы леса и всем своим видом демонстрируют хлипкость и чахлость. Однако бывают ситуации, когда даже худое заграждение может принести немалую пользу, например, на ранних стадиях игры, когда ощущается дефицит камней.



29 Агрессивный режим (Aggressive) предписывает подразделениям охотиться за врагом до последнего вздоха (чьего именно — зависит от каждой конкретной ситуации). Во время массовых атак такой режим очень полезен, так как гарантирует использование всего потенциала войск, правда, в ущерб дисциплине. Защитный режим (Defensive) также предписывает войскам огрызаться на противника, однако не позволяет отходить слишком далеко. Лучше всего применять его в штатных ситуациях и мелких стычках.



30 Любое сооружение или подразделение можно мгновенно уничтожить, щелкнув на иконке Kill the Unit. Такой ход оправдан в случае неизбежной конвертации (сам не ам...), технологического устаревания, полной бесполезности и пр.



31 Для зданий, в которых тренируются новые подразделения можно назначить место, куда будут подтягиваться все новоиспеченные войска. Однако не нужно кидать их сразу в тыл противника — увы, во время марш-броска воины уязвимы и беззащитны. Наиболее благоразумно собираться их на безопасном плацдарме, находящимся в максимальной близости от боевых действий.

32 Монахи автоматически лечат раненных, когда оказываются рядом с ними. Поэтому будет не лишним держать около наступательного плацдарма пару-тройку священнослужителей, предварительно отдав им приказ держать позицию (Stand Ground).

33 Чтобы при продаже/покупке/отправке подношений число ресурсов увеличивалось сразу на 500 единиц, держите нажатой клавишу shift. Для выбора всех имеющихся ресурсов удерживайте клавишу ctrl.

34 Ремонтом катапульт и кораблей занимаются крестьяне — лечение монахов тут не поможет.

35 Не все подразделения одинаково подвержены конвертации вражеских монахов — некоторые имеют повышенную сопротивляемость к переманиванию.

ИЗМЕНЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ЦИВИЛИЗАЦИЙ ПО СРАВНЕНИЮ С AGE OF KINGS

BRITONS

Уникальное подразделение: Longbowman (лучник)
Уникальная технология: Yeomen (+1 к дистанции атаки пеших лучников; +2 к атаке башен)
Командный бонус: Archery Ranges работают на 20% быстрее
Town Center требует для строительства на 50% меньше древесины в Castle Age и Imperial Age
Пешие лучники получают +1 к дистанции атаки в Castle Age и +1 в Imperial Age (всего +2)
Shepherds работают на 25% быстрее

BYZANTINES

Уникальное подразделение: Cataphract (противопехотная кавалерия)
Уникальная технология: Logistica (Cataphract получает возможность затаптывать пеших воинов)
Командный бонус: монахи лечат на 50% быстрее
Все сооружения получают +10% HP в Dark Age, +20% в Feudal Age, +30% в Castle Age и +40% в Imperial Age (эффекты абсолютный, не складывающиеся)
Camels, skirmishers, Pikemen и Halberdiers стоят на 25% дешевле
Fire ships получают +20% к атаке
Переход в Imperial Age стоит на 33% дешевле

CELTS

Уникальное подразделение: Woad Raider (быстрая пехота)
Уникальная технология: Furor Celtica (+50% HP к подразделениям, созданным в Siege Workshop)
Командный бонус: Siege Workshops работают на 20% быстрее
Пехота передвигается на 15% быстрее
Лесорубы работают на 15% быстрее
Увеличен на 20% тем стрельбы осадных орудий
Овцы не поддаются превращению, если оказываются на линии взгляда 1 кельтского подразделения

CHINESE

Уникальное подразделение: Chu Ko Nu (арбалетчики с высоким темпом стрельбы)
Уникальная технология: Rocketry (+2 к колющим атакам Chu Ko Nu, +4 scorpions)
Командный бонус: Farms вырабатывают на 45 единиц больше еды
Начинают игру с тремя крестьянами, без пенальти -150 единиц еды и -50 единиц древесины
Технологии стоят дешевле на 10% в Feudal Age, на 15% в Castle Age и на 20% в Imperial Age
В Town Center может находиться до 10 подразделений
Все Demolition ships получают 50% HP

FRANKS

Уникальное подразделение: Throwing Axeman (метатели боевых топоров)
Уникальная технология: Bearded Axe (+1 к дистанции атаки Throwing Axemen)
Командный бонус: Knights получают 2 дополнительных единицы к дистанции обзора
Строительство Castles обходится на 25% дешевле
Knights получают +20% HP
Фермы совершенствуются бесплатно (однако для этого необходима мельница — Mill)

ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ

В время игры вызовите окно чата (клавишей Enter) и наберите любой из следующих кодов:
cheese steak jimmy's — добавляет 1000 единиц еды
robin hood — добавляет 1000 единиц золота
rock on — добавляет 1000 единиц камня
lumberjack — добавляет 1000 единиц древесины
how do you turn this on — машина-кобра
wimpywimpywimpy — немедленное самоубийство
natural wonders — управлять природными объектами
black death — уничтожить всех противников
aegis — быстрое строительство зданий
woof woof — летающие псы
marco — открыть всю карту
resign — немедленный проигрыш
i r winner — немедленная победа
torpedo1 — уничтожить первого противника
torpedo2 — уничтожить второго противника
torpedo3 — уничтожить третьего противника
torpedo4 — уничтожить четвертого противника
torpedo5 — уничтожить пятого противника
torpedo6 — уничтожить шестого противника
torpedo7 — уничтожить седьмого противника
torpedo8 — уничтожить восьмого противника
furious the monkey boy — появляется обезьянка
polo — отключить «туман войны»
to smithereens — захват вражеского подразделения
i love the monkey head — высокие, быстродвижущиеся и совершенно бесполезные крестьяне

СИ TACTIX

DEUS EX

Леонид Акиншин

> Paris — Near Champs Elysses

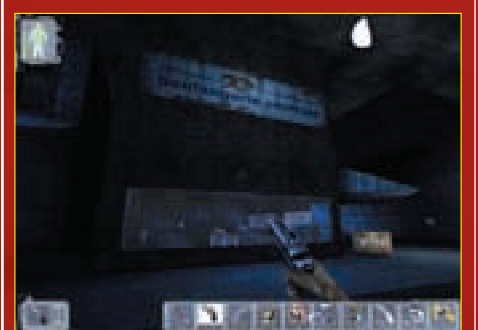
Есть 2 люка, ведущих из этих тоннелей на поверхность: левый — бесплатный, правый — на 1 отмычку. Воспользовавшись бесплатным путем, поднимайтесь на улицу и идите в будку; там есть компьютер (нажать 1-ю виртуальную кнопку) и **LAM**.

Вернувшись на улицу, начинайте обход квартала против часовой стрелки (у трупов есть эл-маг. граната и LAM). Идите в ресторанчик **Enfant Terrible**, говорите с



сидящим за столом семейством (скажут: Streetstation17; **Werewolf**), затем — с мадам **Kristi** (все время жмите 3-й ответ), читайте на кухне **DataCube** (**001506/naga066**) и выходите из кухни на задворки. Взяв в банкомате 750 кредиток и взорвав **Security Bot'a LAM'ом** (французская полиция не реагирует даже на это!!), возвращайтесь ко входу в ресторанчик и изучайте другую сторону улицы.

Вы обнаружите клуб (**La Porte de L'Enfer**), книжный магазинчик (дверь на 2 отмычки; внутри есть **Multitool**) и ка-



кую-то контору с большими окнами. Проникнув внутрь через одно из этих окон (полиция проявляет выдержку!), вы найдете отмычку, а также 100 кредиток и 6 **Zyme Vial** (за решетками). Обогнув здание конторы (на улице есть броня), идите прямо, налево и заходите в одну из стеклянных дверей гостиницы.

Поговорив с **Night Manager'ом**, идите по 1-му этажу в бар, беседуйте там с **Renault** (он покупает у вас **Zyme**; сперва жмите 2-й ответ, потом — 1-й, так выгоднее). Поговорив с барменом (все время — 3-й ответ), поднимайтесь на 2-й этаж. В номере с дверью на 2 отмычки (не стоит открывать) есть **DataCube** (**004418**) и 100 кредиток. Пройдя по 2-му этажу в сторону бара и найдя Ключ, возвращайтесь на улицу.

Обогнув здание отеля, вы увидите 2 лестницы, ведущие к 2-м закрытым дверям. За дверью на 3 отмычки (взорвите ее **LAM-ом**) вы найдете **Accuracy** (на снайперку), **Range** (на пистолет), 100 кредиток, **DataCube** (005133; **Salem008**), **PlasmaRifle** и сундук на 2 отмычки (лазерный прицел и **Clip**; не стоит открывать). Дверь на 2 отмычки лучше не трогать.

Обогнув дом №13, беседуйте с бомжем и смотрите на ближайшую дверь; это 2-й вход в ночной клуб. Идите в клуб через парадный вход.

> Paris — Nightclub La Porte de L'Enfer

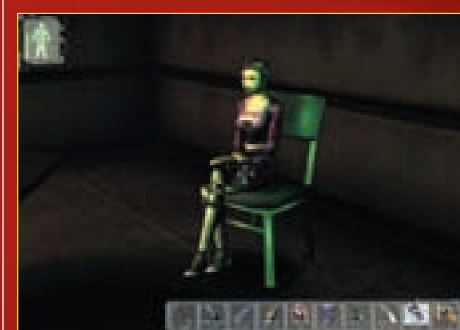
Позорного вида **Doorman** просит у вас 300 кредиток. Не на того напал! У вас, как минимум, 5 вариантов действий, позволяющих уберечь ваш капитал от вымогателя:

1. Взорвать дверь клуба.
2. Взорвать дверь каморки **Doorman'a** и экспроприировать клубный Ключ.
3. Взорвать обе двери и убить **Doorman'a**.
4. Пробраться в каморку по вентиляции, взорвав-взломав соответствующую решетку.
5. Разбить стекло каморки, выстрелом напугать преградившего вам путь стража, влезть в каморку и взять Ключ.

Последний вариант я вам и рекомендую.

Воспользовавшись вентиляцией, вы можете попасть из каморки **Doorman'a** в **unisex-туалет** (??). Выйдя из туалета, беседуйте с Кассандрой (сперва 3-й ответ, затем 2-й) и со стоящим за стойкой **Jean'ом** (все время 3-й ответ), затем огибайте стойку и идите в проход; за этим проходом вы найдете дверь на 4 **Multitool'a** (не стоит), дверь **Exit** (открывается Ключом; это 2-й выход на улицу) и дверь на 2 отмычки (не стоит). Пройдя от выхода из туалета прямо, вы попадете в бар. Поговорив с барменшей (все время 3-й ответ), женщинами и бизнесменом (2-й ответ), идите к танцующим.

В центре выплясывает сребролюбивая медсестра. С данной категорией женщин необходимо быть особенно осторожным. Если не проявить твердость, то оглянуться не успеете, как лишитесь большей части своих денег, не по-



лучив ничего взамен. Не разговаривая с медсестрой, даже не смотря в ее сторону, поднимайтесь на 2-й этаж, любуйтесь зеркалами, беседуйте с женщиной, сидящей за столом, и возвращайтесь на улицу.

> Paris — Near Champs Elysses

За домом №13 вас ждут **Nicolette** и вертолет. Говорите с **Nicolette** (сперва 3-й, потом 1-й ответ) и улетайте.

> Paris — Chateau DuClare

Обойдя дом и сломав доски, вы сможете проникнуть внутрь. Берите **Multitool** и идите налево, в сторону настольной лампы. 2 двери на верху лестницы открывать не стоит; это выход на улицу. Открывайте 3-ю дверь и через столовую идите на кухню. На кухне есть лестница, ведущая в подвал, и лифт, более похожий на камин. Поднявшись на этом лифте, вы попадете в Мамину Спальню. Не открывайте ее дверь (2 отмычки); это сделает за вас **Nicolett** с той сторо-



ны! Взяв Ключ, выходите из комнаты. На 2-м этаже вы найдете еще один Ключ (в ванной) и лестницу. Спускайтесь по ней на 1-й этаж, возвращайтесь к тому месту, где вы вошли в дом и идите от этого входа прямо (в стеклянной комнатке справа ничего нет).

Открыв дверь и пройдя через комнату, вы попадете в холл с камином; на этом камине лежат Ключ от Маминой Спальни и **Multitool**. Возвращайтесь на кухню и спускайтесь в подвал, взорвав его дверь **LAM'ом**.

Берите отмычку, нажимайте кнопку-канделябр и идите в открывшуюся потайную дверь (это **Old Bunker**). Расчистив заваленную бревнами лестницу (монтировкой) и поднявшись по ней, вы найдете отмычку и пульт (камера и контейнер). Расчистив следующую лестницу, вы обнаружите помещение с **Multitool'ом**, **Accuracy** (на пистолет), **Repair Bot'ом**, **Aug'ом** и **Aug-апгрейдом** (апгрейдьте **Aqualung**). Войдя в компьютер и нажав виртуальную кнопку, беседуйте с **Nicolett** (она даст вам Ключ) и возвращайтесь к началу уровня, во двор.

Рядом с домом имеется небольшой лабиринт, в котором вы найдете маленькое кладбище. Спускайтесь по лестни-



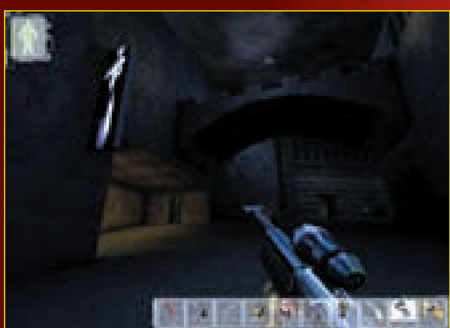


це (дверь подземелья теперь открыта) и идите по затопленным коридорам.

> Paris — Knights Templar Cathedral

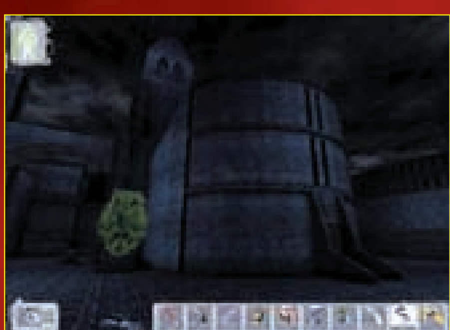
Поднявшись по лестнице и открыв люк, вы окажетесь в подворотне. Не трогайте решетку, закрывающую выход на улицу. Взбирайтесь по ящикам, разбивайте стекло и проникайте внутрь здания (у трупа есть 100 кредиток, в углу — 150). Поднявшись по балке на 2-й этаж, берите отмычку с Ключом, затем разбивайте стекло и спрыгивайте на улицу.

Под мостом есть камера, турель, стеклянная витрина и пульт за этой витриной. Стреляйте в стекло, пережидайте переполох, спрятавшись за угол, затем возвращайтесь и спокойно занимайтесь пультом (камера и турель). Не трогайте **Military Bot'a**, просто не попадайтесь ему на глаза. Открыв дверь (2 отмычки), поднимайтесь на мост (у трупов есть 2 **LAM-a**) и переходите на другую сторону улицы; там вы найдете 100 кредиток, отмычку с **Multitool'ом** и



пульт (виртуальная кнопка). Спустившись вниз, идите сперва по улице (рядом с метро есть броня), затем по мосту (водный путь ведет туда же, что и сухопутный).

Перед вами — всевозможные культовые строения. Дверь главного (полуцилиндрического) здания закрыта, равно как и 2 двери под мостом (все двери — на 3 отмычки). Обогнув главное здание справа и обезвредив 4-х **Security Bot-ов** (4 эл-маг. гранаты), вы найдете 4-ю дверь, рядом с которой со стены свисает решетка. Данная дверь также закрыта на 3 отмычки, но может быть открыта изнут-



ри врагами, если вы немного пошумите. Войдя в эту дверь, вы найдете в комнатках 1-го этажа 450 кредиток, Ключ, **DataCube** (**1942**; **0022**; **34501/08711**) и **Recoil** (на снайперку). Поднимайтесь по наклонной лестнице, берите в мансарде Ключ и выходите на новую лестницу. Поднявшись по этой лестнице, вы попадете на мост (спустившись по этой лестнице или пройдя прямо, вы окажетесь, соответственно, на 1-м или на 2-м этажах помещения, где происходит служба).

2-й способ попасть на этот мост: взобраться по свисающей со стены решетке (рядом с дверью, через которую вы вошли в здание), затем — по наклонной балке, перепрыгнуть с крыши мансарды еще на одну наклонную балку и подняться на карниз, ведущий к мосту.

Пройдя по мосту и спустившись по лестнице, вы окажетесь на лестничной развилке: 1-я лестница является

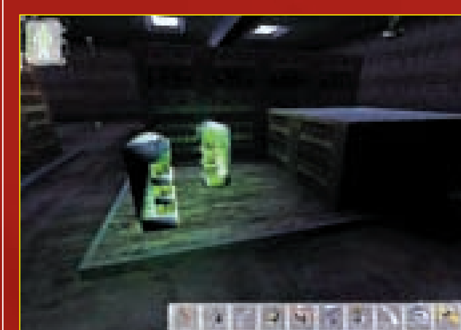


продолжением той, по которой вы только что спускались; ко 2-й лестнице ведет небольшой проход. Спустившись по 1-й лестнице, вы попадете в подвал-столовую. Беседуйте там с поваром, берите **Multitool**, затем возвращайтесь на развилку, идите на 2-ю лестницу и спускайтесь по ней.

Слева от вас — кодовая дверь (**1942**); впереди — новая наклонная лестница. Поднявшись по этой лестнице, вы окажетесь на 2-й развилке: справа от вас — новая (2-я) кодовая дверь с камерой и турелью, слева — очередная идущая вверх лестница, на вершине которой вы найдете 2 двери. Не трогая левую дверь (на 3 отмычки), идите в правую, убивайте **Woman In Black** (так, чтобы своим взрывом она открыла стеклянный ящик), берите Ключ, 400 кредиток (в стеклянном ящике), затем хакайте пульт (камера) и возвращайтесь к 1-й кодовой двери (**1942**).

За дверью находится склад с Амброзией. Включив **Regeneration** и **Ballistic Protection** (**F9** и **F3**), бегите сквозь лучи к дальней стене склада, хакайте под огнем турелей пульт и выключайте камеры с турелями. На складе есть ракетница, **Reload** (на снайперку), **Scope** (можете выбросить, можете поставить на арбалет) и **Range** (на пистолет; предмет лежит на большом ящике и берется в прыжке). Возвращайтесь ко 2-й кодовой двери.

Прячась от камеры и турели, быстро открывайте дверь (**0022**) и заходите внутрь. Здесь имеется 2 лестницы — наклонная и вертикальная. Спускайтесь сперва по наклонной, в помещение с компьютером, крестом, коммуникатором и Гюнтером.



Вот вы и встретились с вашим врагом вновь. Поговорив с ним, быстро убегайте наверх по наклонной лестнице, затем поднимайтесь по вертикальной (здесь, на 2-м этаже помещения, расположенного за 2-й кодовой дверью, есть потайная дверь, ведущая в знакомые места) и убивайте Гюнтера одним-единственным **LAM'ом** (хиловат мужичок). Вторично спустившись в подвал, хакайте компьютер (виртуальная кнопка), беседуйте по коммуникатору с **Walton'ом Simons'ом**, затем возвращайтесь на улицу и идите в метро.

> Paris — Metro Station

Апгрейдьте себе Lockpicking до максимального уровня (**Master**; должно остаться около **1224** пунктов). Теперь перед вами не устоит ни одна дверь!

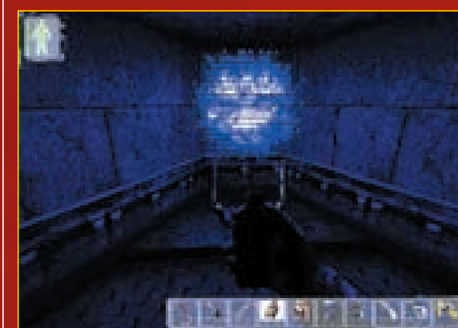
Вы — в зале с 3-мя стеклянными дверями. Левые — закрыты; за правыми вас ждет механик (купите у него за 750 **Accuracy** для снайперки); за правыми находится лестница, ведущая на станцию. На станции к вам подбежит человек (**Toby Atanwe**), готовый услышать любой ответ.

> Paris — Morgan Everett's Home

Исследовав квартиру, вы найдете 200 кредиток (в кухонном шкафчике и в спальне) и ключ. Поговорив с кухаркой, спускайтесь в подвал (наклонная лестница, берущая начало на кухне), идите мимо **Repair Bot'a** и 2-х красивых аквариумов, поднимайтесь по лестнице и выходите в коридор.

Слева от вас — 2 комнаты; в них вы найдете старину **Alex'a Jacobson'a** (говорить), компьютер (в письме — **2384** и **6426**), эл-маг. гранату, кодовую дверь, **Medical Bot'a** (оба **Aug'a**, что вы с собой носите, придется выбросить) и **DataCube** (**Toby**; **Pynchon**). Вторично поговорив с **Alex-ом**, возвращайтесь в коридор и идите по нему дальше.

Вы попадете в помещение, окна которого вы уже видели. Здесь есть человек по имени **Everett** (говорить), пульт (камеры и контейнеры), 2 бесполезных **Aug'a**, **Aug-ап-**



грейд (апгрейдьте **Aqualung**), стеклянный ящик на 2 отмычки (**Accuracy** на снайперку, лазерный прицел на арбалет (?) и **Multitool**) и решетка на 1 отмычку (открыв ее, вы сможете попасть в те самые аквариумы).

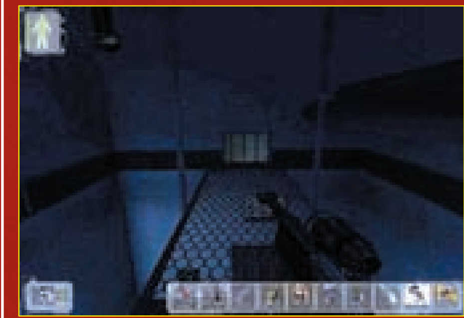
Вернувшись к **Alex'y**, открывайте кодовую дверь (4 **Multitool'a**); за ней вы найдете Ключ и странное существо — Искусственный Интеллект по имени **Morpheus**. Поговорив с **Morpheus'ом** (4 раза), возвращайтесь к началу уровня, открывайте Ключом закрытую дверь (верхнюю) и выходите к вертолету. Берите **LAM**, **Multitool** (внутри клинообразного ящика за маленькой решеткой) и улетайте.

> Vanderberg — Command

Последний апгрейд снайперки оказался каплей, переполнившей чашу; в этом вы сможете убедиться, немного постреляв с крыши.

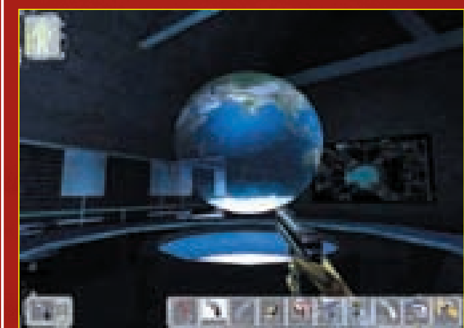
Женщина-ученый сообщит вам код **5868**. Открывайте дверь, спускайтесь по лестнице, пробегайте мимо турели с камерой, затем возвращайтесь и хакайте пульт. Найдя лифт (у трупа — эл-маг. граната), не спешите спускаться на нем. Вернувшись за ближайшую дверь, поднимайтесь по вертикальной лестнице, идите к лифтовой шахте, открывайте решетку и спрыгивайте на крышу лифта; на стенке шахты есть кнопка, при помощи которой вы сможете отправиться в путь.

Спрыгнув с крыши лифта на пол и зайдя в лифт, отправляйтесь на 2-й этаж; там есть броня, закрытая дверь **Control Center** и дверь, ведущая на лестницу. Спустившись по этой лестнице, вы найдете стеклянный ящик на 1 отмычку (не стоит), решетчатую дверь с угрожающей



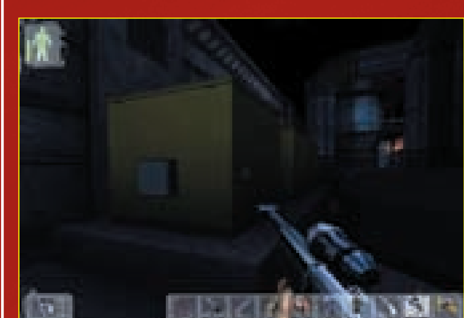
надписью и кодовый замок за ней (**5868**). Справившись с замком, открывайте решеточку над полом и лезьте через нее на дно чего-то, напоминающего лифтовую шахту; там есть Ключ.

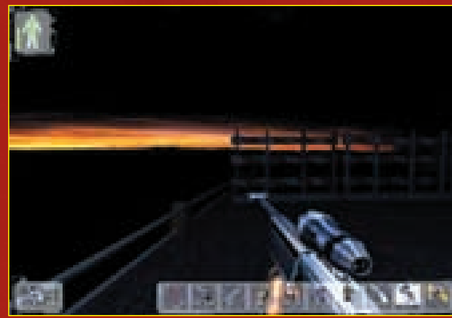
Женщина-ученый закрывает вам выход на 1-й этаж; напугайте ее выстрелом и идите в сторону лифта; там есть эл-маг. граната (у трупа), пульт (камеры и турели) и дверь, за которой находится двухэтажное помещение. На 2-м этаже этого помещения находится комната с голографическим изображением земного шара; на 1-м этаже — стеклянная дверь на улицу, решетка над полом (можно не открывать) и обычная дверь. Открывайте эту



дверь и идите через лазерные лучи (у трупа есть **LAM**). Поговорив с очередной женщиной-ученым (скажет: **Command**, **Zebra42**), открывайте Ключом ближайшую дверь; за ней находится каморка с **Hazmat Suit'ом**, **Multitool-ом** и ученым (он даст вам эл-маг. гранату и скажет: **Tunnel01**, **Omega2a**). Вернувшись в коридор, идите по нему до конца и заходите в **Hazard Lab**. Не открывайте стеклянный шкаф, не отключайте щиток и не хакайте пульт; просто поплавайте немного в электроводичке (в лаборатории есть броня, **Hazmat Suit** и бесполезный **Aug**), затем возвращайтесь на берег, жмите **F9** и идите к стеклянным дверям.

Выйдя на улицу, отключайте 2-х **Security Bot'ов** 2-мя эл-маг. гранатами и начинайте обход большого здания против часовой стрелки. Поднявшись по вертикальной лестнице на цилиндрическую конструкцию и использовав толстую трубу в качестве моста, вы сможете найти 2 ракетницы (к лежащему за забором трупу ученого можно пробраться по вентиляции из здания). За цилиндрической конструкцией стоят желтые кубы; открыв дверцу в последнем из них, вы найдете кодовый замок (5868). Вернувшись к выходу из большого здания, спускайтесь во двор и заходите в здание Security Bay; там вы найдете **LAM** и отмычку (у трупа). Возвращайтесь во двор, взрывайте 2-х **Military Bot'ов** 4-мя **LAM'ами** (здание **Comm01** открывается лишь после смерти обоих ботов), затем пересекайте двор и идите налево вниз, в сторону шлагбаума; оттуда открывается красивый вид. Если в са-





мом начале спуска забраться на карниз (слева), перепрыгнуть с него на другой карниз и пройти вдоль стены базы с внешней стороны, можно найти **Range** (на снайперку) и **Multitool**. Идите в здание **Comm01**.

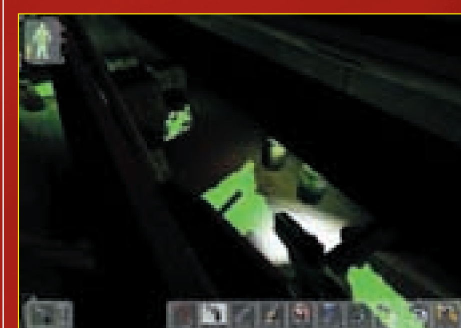
Поговорив с ученым, идите дальше. В 1-м открытом шкафчике есть **DataCube** (**Tunnel01**; **Omega2a**), в 1-м закрытом (на 1 отмычку) — **Aug-апгрейд** (апгрейдьте **Cloak**); остальные шкафчики можно не трогать. Поднявшись по вертикальной лестнице на крышу **Comm01**, вы найдете снайперку. Возвращайтесь в здание и спускайтесь в люк в полу.

> Vandenberg — Tunnels

Идите по коридору, взрывайте 2-х пауков при помощи бочек, открывайте висящий на стене ящичек (в нише) и нажимайте кнопку «1». Хакнув пульт, отключайте камеру с турелью. Идите мимо кодовой двери, смело пересекайте сеть голубых лучей, убивайте очередную пару пауков тем же способом и заходите в открытую дверь.

В маленьком тамбуре, где вы окажетесь, есть дверь-решетка (**Mantenance Access**), дверь с кнопкой, ведущая в радиоактивное помещение, и решеточка над полом. Лезьте сперва в вентиляцию (решеточка) и падайте из нее в воду, открыв решетку. В затопленном помещении есть Ключ (на дне) и ракетница. Поплавав немного под водой, вы окажетесь на лестнице. Спустившись по лестнице, вы найдете дверь на 3 **Multitool'а** (не стоит); поднявшись по этой же лестнице, обнаружите дверь, за которой находится знакомый коридор (начало уровня).

Вернувшись в тамбур, открывайте Ключом дверь **Maintenance Access**, поднимайтесь по вертикальной лестнице, лезьте в щель, ползите по трубам над радиоактивным помещением и спрыгивайте вниз. Вы попадете на верхний этаж небольшого склада с 2-мя пауками (взрывайте их бочками). Проапгрейдив ваш **Pistol-Skill** до



уровня **Advanced** (останется около 324-х пунктов), спрыгивайте на 1-й этаж склада и берите отмычку. Выйдя из склада, вы увидите коридор и лестницу. Поднявшись по этой лестнице в рубку, поднимайте мост (кнопка «3»), затем спускайтесь, бегите по коридору мимо турели с камерой и поднимайтесь на верхний этаж склада. Идите теперь по мосту на 2-ю половину этого этажа; там вы найдете **Multitool** (у трупа), Ключ и переход на **Command** (лестница с люком). Перед уходом с уровня наведайтесь в радиоактивную комнату; там есть эл-маг. граната.

> Vandenberg — Command

Взяв отмычку и открыв дверь, вы окажетесь в знакомых местах: на 1-м этаже большого здания. Поднимайтесь на лифте на 2-й этаж и открывайте Ключом дверь **Control Center**.

> Vandenberg — Computer

Спустившись по лестнице в лабораторию, говорите с **Sam'ом Carter'ом**, **Gary Savage'ем** (скажет: **GSavage**, **Tiffany**) и заходите в открывшееся двухэтажное помещение с электроразрядами. Сторонясь молний, идите вдоль правой стены помещения до конца, сворачивайте в коридорчик, аккуратно пробирайтесь к щитку в конце этого коридорчика (можно просто пробежать) и отключайте электричество на 1-м этаже (2 **Multitool'а**). Вернувшись в основное помещение, вызывайте кнопкой лифт и поднимайтесь на 2-й этаж, где также отключайте электричество (к щитку на 3 **Multitool'а** можно просто пробежать), после чего входите в компьютер (**GSavage**; **Tiffany**), жмите виртуальную кнопку и возвращайтесь к ученым.

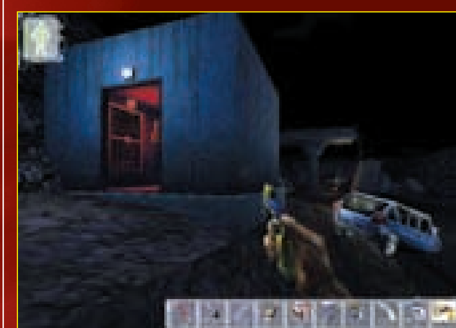
Поговорив с **Savage-м** и по коммуникатору — с **Bob-ом Page-м**, возвращайтесь на **Command**.

> Vandenberg — Command

Идите в тупик (к шлагбауму), беседуйте с Tong-ом и улетайте на вертолете.

> Vandenberg — Gas

Идите вперед и беседуйте с бомжами и Сандрой (как тесен мир!). Купив у бомжа за 750 кредиток **Accuracy** (на снайперку) и взяв у него же Ключ, подбирайте еще один Ключ (в развалинах) и возвращайтесь к началу уровня. Открыв Ключом дверь будки, поднимайтесь по вертикальной лестнице и через дырку вылезайте на улицу. У трупов вы найдете **LAM** и Ключ, в цистерне (взобраться по лестнице) — 100 кредиток (??) и **Zyme Vial**. В главном домике автозаправки есть отмычка и 2 **Zyme Vial-a**. Соседний домик необходимо зачищать очень быстро (можно гранатой); иначе злодеи убьют **Tiffany**, которую они держат в каморке (2-й вариант проникновения в домик и каморку: не заходя в домик, открыть ворота, зайти на огороженный забором двор,





по вертикальной лестнице подняться на крышу главного домика, перепрыгнуть на соседнюю крышу, упасть в дырку, открыть люк и спрыгнуть внутрь каморки).

Поговорив с **Tiffany** (1-й ответ), идите на новый (только что открывшийся) двор. Там вы найдете домик (внутри — 250 кредиток и решетка на 2 отмычки) и контейнер на 1 отмычку. Ни решетку, ни контейнер открывать не стоит. Вернувшись к **Tiffany**, идите с ней к вертолету (2-й ответ) и улетайте.

> New West Coast — Sub Base

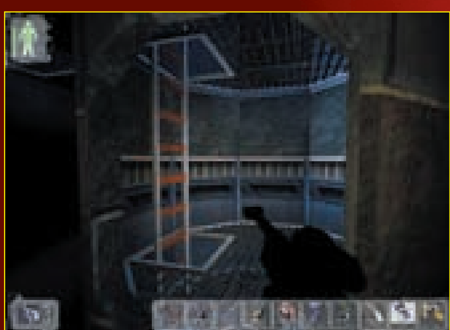
Ползите мимо 2-х **Military Bot'ов** (можно вдоль стен базы по канавам) в сторону толстой колонны и будки. Вскрывайте будку (1 отмычка), берите в ней арбалет, 2 ключа (в ящичке на стене) и идите к колонне. Открыв дверь ко-

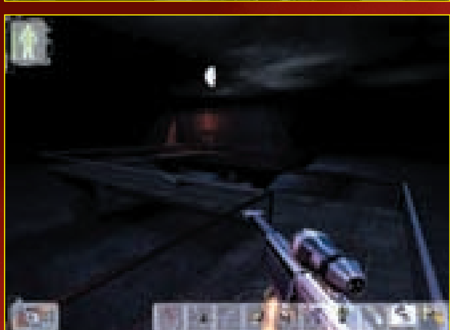


лонны, поднимайтесь по спиральной (под ней есть газовая граната) и наклонной лестницам.

Вы окажетесь на мостике; слева от вас — комнатка с кодовой дверью, бесполезным глушителем, входом в коридорчик и люком в полу (за ящиками); справа — лаборатория с женщиной-ученым (скажет код **1223**) и стеклянным колпаком. Открыв колпак (**1223**), убейте плавающего под ним **Baby Karkian'а**, затем идите в комнатку. Заглянув за кодовую дверь (код **12** известен вам еще с китайских времен), идите по коридорчику; он выведет вас на 2-й этаж помещения с приборами. Вернувшись в комнатку, открывайте люк, спускайтесь в помещение с вентиляционной трубой, берите **LAM**, открывайте решетку и лезьте по вентиляции; так вы попадете на 1-й этаж того же помещения с приборами.

Поговорив с учёными, исследуйте окрестности. Вы найдете комнатку с колодцем (подводный тоннель ведет туда, где плавал убитый вами **Karkian**), выход на балкон, идущий по периметру здания, и цилиндр с вертикальной лестницей. Поднявшись по этой лестнице, вы найдете выход на 2-й этаж помещения с приборами и лестницу, ведущую на крышу. Спустившись по 1-й вертикальной лестнице (внутри цилиндра), идите по коридору, спускайтесь по очередной лестнице, идите по новому коридору и заходите в по-





мещение с водой и парой неработающих турелей. Прыгнув в воду и немного поплавав, вы сможете убить пловца (из арбалета) и напугать охранника. Вернувшись в помещение с турелями, открывайте дверь и идите по мосту в новое строение; там вы найдете лифт.

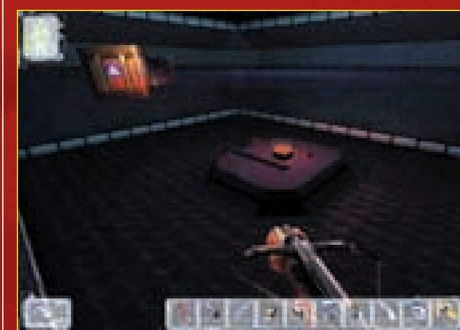
Спустившись на лифте, бегите мимо камеры к пульту, садитесь с ним рядом, прячась за металлический ящик, отключайте камеры с турелями, затем вставайте и идите по коридору. У трупа есть газовая граната, в помещении с Амброзией и Нановирусом — **Multitool**, пульт (камеры и 1 дверь) и женщина-ученый (скажет: **Tech**, **Sharkman**). Поднимайтесь на 2-й этаж этого помещения, идите по коридору, спускайтесь в док с субмаринами, говорите с механиком (пульт можно не трогать) и уплывайте на исправной субмарине.

> New West Coast — Ocean Lab

Хакайте пульт (камеры, турели и дверь), берите **LAM** и поднимайтесь по лестнице. На 2-м этаже вы найдете аквариум; на 3-м этаже — «вход» в этот аквариум и 2 закрытых двери; на 4-м — комнату со злой турелью, парой дверей и пультом (камеры и турель; бежать к пульту со включенным **F3**). За левой дверью находится коридор с закрытой дверью в конце и боковым ответвлением посередине. К злющей турели можно подобраться, двигаясь на карачках и толкая перед собой металлический ящик. В конце ответвления (рядом с трупом лежит Ключ) есть пара комнат (левая — с дверью на 2 отмычки); в них вы найдете 3 отмычки и 3 **Multitool-а**.

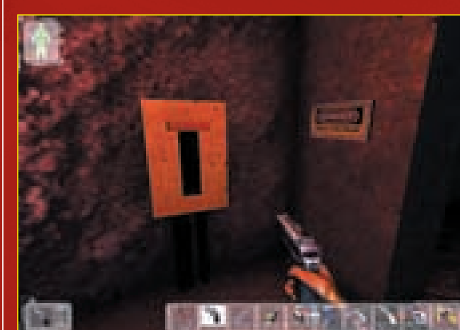
Вернувшись в основной коридор и открыв Ключом дверь в его конце, вы попадете в лабораторию с 2-мя **Greasel-ами**. Спустившись по лестнице в затопленный тамбур, вы найдете еще одного **Greasel-а**, кодовую дверь и коридор, ведущий в затопленную лабораторию. Исследуйте эту лабораторию. В ней есть **DataCube** (**5690**), 3 **Greasel-а** и пара малозаметных дверей (за открытой — каморка с **Hazmat Suit-ом** и люком; за закрытой (открывается Ключом) — ничего ценного).

Открыв люк, вы попадете в океан (не забудьте включить акваланг (**F11**)!). Плывите не вперед, а направо, вдоль сте-



ны базы, поглядывая в правую сторону. Сперва вы увидите вход в док, куда вы приплыли на субмарине, затем — дырку (сплавав в нее, вы найдете комнатку с жабами и небольшим количеством воздуха) и, наконец, треугольную дырку. Плывите в эту дырку, берите Ключ и **Clip** (на снайперку) и возвращайтесь в затопленную лабораторию.

Кодовая дверь в затопленном тамбуре открывается кодом 5690. Поднявшись по лестнице, вы попадете в комнату с молниями и **DataCube** (**Oceanguard**; **Kraken**). Идите в дверь, спускайтесь по лестнице и выходите в большую сухую пещеру. В пещере вы найдете 2 отмычки, 2-х **Greasel-ов**, ко-



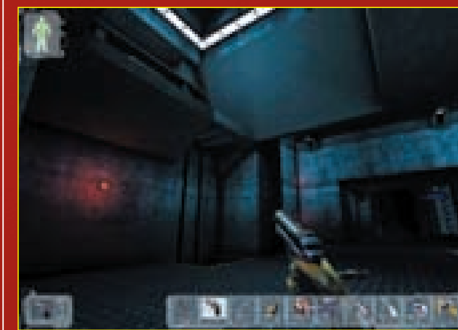
ридор, ведущий в комнату, закрытую дверь, рельсы и рубильник. В комнате сидит большой **Kraken**; убейте его электричеством, включив рубильник и заманив монстра на рельсы. Взяв в комнате **Recoil** (на снайперку) и Ключ, открывайте этим Ключом дверь в конце пещеры и идите дальше. Вы попадете в коридор с вертикальной лестницей и парой кают. Из тех закрытых шкафчиков (на 1 отмычку), что есть в этих каютах, имеет смысл открыть лишь левый шкафчик, расположенный в правой каюте (**Reload** на пистолет).

Спустившись по вертикальной лестнице, вы попадете в похожий коридор (ящики в каютах и дверь в начале коридора открывать не стоит). Спускайтесь на лифте еще ниже и идите по коридору (на стене — газовая граната).

> New West Coast — Ocean Lab UC

Не трогая щиток и не пересекая лучи, открывайте решетку и лезьте в вентиляцию. Поднявшись по вертикальной лестнице, вы попадете в вентиляционную систему с парой **Greasel-ов** и кучей вентиляторов. Разбив любой из этих вентиляторов, падайте на пол помещения, расположенного за лазерными лучами, и идите дальше.

Вы попадете в большой холл с пауком (взорвать **LAM'ом**), 3-мя лифтами и электроводой (на дне лежит DataCube (**MJ12**; **Skywalker**). Поднявшись на левом лифте, вы обнаружите радиоактивное помещение; в нем есть 1 отмычка и



2 **Multitool-а**. Поднявшись на правом лифте, вы встретитесь с 3-мя пауками (2-х можно взорвать **TNT-ящиками**, 3-го — эл-маг. гранатой), найдете газовую и эл-маг. гранаты.

Воспользовавшись дальним лифтом, вы попадете в помещение с парой злых турелей и пультом (виртуальная кнопка). Идите по появившемуся мосту в лабораторию, к компьютеру и **RepairBot'у**, хакайте компьютер (опять виртуальная кнопка), затем спускайтесь на 1-й этаж зала, беседуйте по коммуникатору с **Bob'ом Page'м** и возвращайтесь на **Ocean Lab** (на сей раз — пересекая лучи).

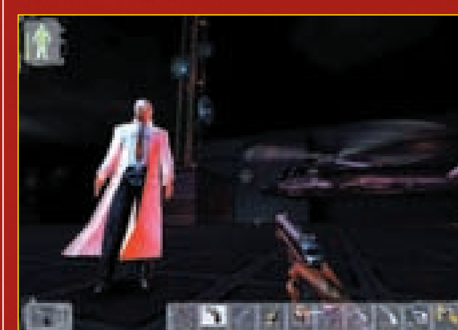
> New West Coast — Ocean Lab

В большой пещере вас ждет **Walton Simons** собственной персоной. Поговорив с ним, убейте негодяя электричеством (включите рубильник и заманите врага на рельсы).

Возвращайтесь к субмаринами и уплывайте (у свежих трупов есть 2 **LAM'а**).

> New West Coast — Sub Base

Поднявшись на крышу большого здания, беседуйте с **Gary Savage'ем** (он даст вам **Aug-апгрейд**), апгрейдьте

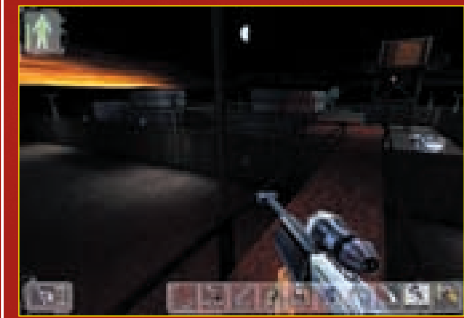


себе **Aqualung**, затем — **Electronics-Skill** (останется примерно 323 пункта) и улетайте на вертолете.

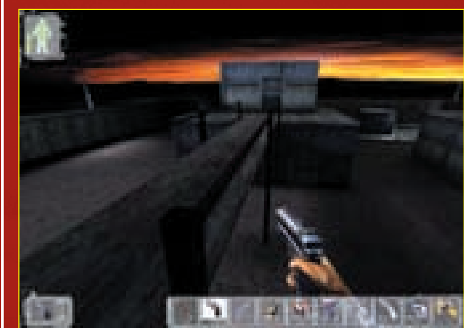
> New West Coast — Missile Silo

В сообщении вам скажут код **8456**. В доме вы найдете 200 кредиток, Ключ и два сундука на 1 отмычку; в дальнем сундуке есть Range (на арбалет?). Поднявшись на 2-й этаж дома, берите **Multitool**, включайте кодовым замком (опять **12**!) лестницу и поднимайтесь на чердак; там есть отмычка и LAM.

Выходите со 2-го этажа через дверь и идите по мосту внутрь огороженной забором территории (кроме того, в заборе есть ворота на 2 отмычки). Оба **Security Bot'а** могут быть взорваны одним **LAM'ом**



(гранату следует кидать, когда боты будут проходить мимо взрывающихся бочек). Не стоит открывать контейнер. Взбирайтесь по лестнице на вышку, спрыгивайте оттуда на крышу, открывайте дверь и заходите внутрь 2-го этажа дома. Спустившись на 1-й этаж, открывайте решетку и лезьте на 2-ю половину 1-го этажа. Закончив исследовать дом (еще один способ проникнуть в него — взорвать бочки, стоящие у его стены), возвращайтесь на крышу, переходите по мосту на крышу дома напротив, открывайте дверь и спускайтесь внутрь этого дома; там есть **Repair Bot**, отмычка, **Multitool** и решетка в полу. От-

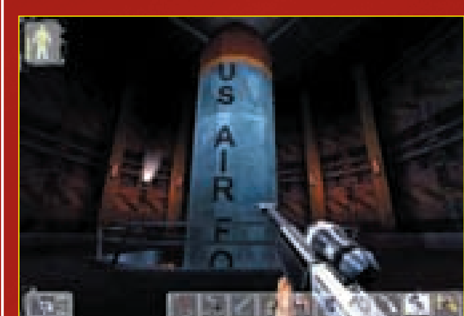


крывайте эту решетку, ползите по вентиляции и вываливайтесь на лестницу.

Поднявшись по этой лестнице, вы найдете дверь с кнопкой; это дверь будки, которую вы могли видеть с улицы. Спустившись по лестнице, вы увидите лифт (его конечную остановку вы также могли видеть с улицы) и кодовую дверь (**8456**). Открыв эту и следующую двери (опять **8456**), вы окажетесь в тамбуре с дверьми **Launch Command** и **Missile Silo**. Идите в **Launch Command** (и снова **8456**!).

Пройдя по коридору (сквозь лучи), вы найдете закрытую дверь, а также вертикальную и наклонную лестницы. Поднявшись по вертикальной лестнице, вы попадете на чердак с пауком (отключите его эл-маг. гранатой) и отмычкой. Идите по чердаку в сторону закрытой двери, спрыгивайте в закрытую комнату, беседуйте там с ученым, читайте **DataCube** (**Elder**; **Armageddon**) и перебирайтесь по ящикам обратно. Теперь поднимайтесь по наклонной лестнице, жмите кнопку **Abort**, хакайте пульт (виртуальная кнопка и камеры), затем возвращайтесь в тамбур и идите в открывшуюся дверь **Missile Silo**.

В ракетную шахту можно попасть либо по коридору, либо по вентиляции (решетка в начале коридора). Воспользовавшись вентиляцией, вы окажетесь в воде, что имеется на дне шахты. Вызывайте кнопкой лифт и поднимайтесь на 2-й этаж; там вы увидите человека, стоящего в кабинке под ракетными дюзами. Убивайте этого



человека и продолжайте подъем. На 3-м этаже есть 2 паука (лучше не трогать), на 4-м — **Repair Bot**, на 5-м — знакомый коридор, на 6-м — вертикальная лестница. Поднимайтесь по ней, открывайте люк, выбирайтесь на поверхность и улетайте на вертолете.

> Area51 — Bunker

Немедленно отбегайте к стене: вертолет взорвется на взлете (бедный **Joke**!); кроме того, с башни вас может заметить снайпер. Сзади вас есть домик; открыв его, вы найдете камеру с турелью, отключающий их пульт и ракетницу. Спускайтесь по лестнице в нижнюю часть двора и заходите в здание **Command24**; там есть люк (2 отмычки), Ключ, лестница, ведущая на крышу, и шкафчики (закрытые шкафчики лучше не трогать). Открыв люк, вы попадете в подвальчик с ракетницей, **DataCube** (**a51**; **xx15yz**) и **Aug-апгрейдом** (замок на 2 **Multitool'а**). Проапгрейдив **Cloak**, возвращайтесь во двор, отключайте **Security Bot'ов** 2-мя эл-маг. гранатами и идите в большой ангар (**Hangar 37a**).

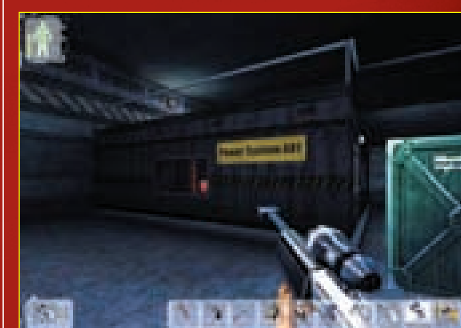
Внутри ангара есть домик и цилиндрическая конструкция с большим вентилятором внутри. Поднявшись по наклонной балке на крышу домика, вы сможете взять Ключ и отмычку (у трупа). Через дыру проникайте на 2-й этаж домика; там вы найдете человека (скажет: **a51**; **xxyz**) и **Repair Bot'a**. На 1-й этаж домика можно проникнуть с пола ангара через окно, разбив ящики.

Идите теперь к башне и открывайте ее ключом. Внутри вы увидите 2 вертикальных лестницы (обе они заминированы **LAM'ами**). В подвале есть эл-маг. граната; поднявшись на вершину башни, вы обнаружите пульт (камера и 1 дверь).

Далее следуют 2 варианта завершения уровня:

1-й вариант

Спускайтесь во двор и идите в открывшиеся **Blast Doors**. Хакнув пульт (камера и турель) и свернув на развилке влево (взорвите **Security Bot-ов** 2-мя **LAM'ами**), вы найдете неработающий лифт. Пройдя от развилки в другую сторону (направо), вы окажетесь в пещере с 2-мя домиками и 2-мя закуточками. В радиоактивном закуточке есть отмычка, в закуточке с пауком (киньте в него **TNT-ящиком**!) — броня. Идите в правый домик, берите от-



мычку, по лесенке поднимайтесь на крышу, отключайте паука эл-маг. гранатой, переходите на соседнюю крышу и спускайтесь внутрь 2-го домика; здесь вы найдете шкафчик с кнопкой внутри. Нажав эту кнопку, возвращайтесь к лифту, спускайтесь на нем и открывайте ворота.

2-й вариант

Поднявшись на крышу домика в большом ангаре, идите по карнизу к цилиндрической конструкции, спрыгивайте на ее «крышу», открывайте решетку, падайте на ось вентилятора, разбивайте вентилятор и улетайте вниз. Плюхнувшись в воду, вы увидите красный тоннель (проплыв по нему, вы сможете найти труп с бесполезным лазерным прицелом) и ступеньки. Поднимайтесь по этим ступенькам и идите куда идется, взламывая по пути пульт (камера с турелью), подбирая отмычку, спускаясь на лифте и отключая щиток (1 **Multitool**). Вскоре вы окажетесь на мостиках, расположенных в нижней части шахты большого лифта. Спустившись по 2-м вертикальным лестницам, вы окажетесь на дне.



Рекомендую последовательно осуществить оба варианта окончания уровня (1-й, затем 2-й).

> Area51 — Entrance

Проапгрейдьте себе... **Demolition**, что ли (останется примерно **773** пункта).

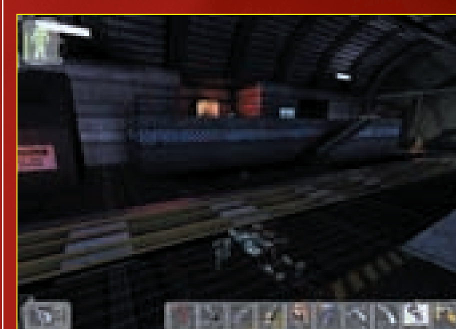
От камеры с турелью можно спрятаться за ящиками. Взяв **Multitool**, запрыгивайте на перила и перепрыгивайте сеть лазерных лучей одним-единственным доджингом (см. начало Прохождения).

Осторожно! Желтый испускающий молнии ящик взрывается! Поговорив по коммуникатору с **Everett-ом** (скажет: **8946**), идите от этой развилки налево, отключайте **Security Bot-a** эл-маг. гранатой, открывайте дверь **Barracks** (**8946**) и заходите в помещение с 6-ю ячейками и **Medical Bot'ом**. Обследовав открытые ячейки (закрытые лучше не трогать), возвращайтесь в кори-



дор и идите дальше. Прячась за косяком от турели с камерой, открывайте дверь **Recreation** (опять **8946**); в этом помещении есть 2 **Multitool-a**, эл-маг. граната (у трупа), пульт (камера с турелью) и **DataCube** (**0169**). Вернувшись в **Barracks**, открывайте ближнюю левую ячейку, берите Ключ с **Aug-апгрейдом** (апгрейдьте **Cloak**), затем возвращайтесь в коридор и идите по нему до конца.

Вы — в коридоре с какими-то трубами-рельсами. Здесь вы найдете отмычку, **LAM** (у трупа), Repair Bot'a, 2-й коридор, ведущий к знакомой вам развилке, и пару решеток в полу. Спустившись в подпольную вентиляцию, бе-



рите у трупа **Multitool**, быстро пробегайте через пар, убивайте Kraken'а, поворачивайте 2 вентиля и возвращайтесь к трубам-рельсам (люк на 1 отмычку ведет на развилку).

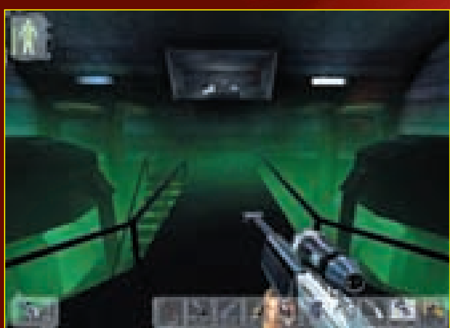
Поднявшись к двери **Sector 3 Access**, открывайте ее Ключом, спускайтесь на лифте (у трупа — эл-маг. граната) и идите по коридору.

> Area51 — Final

Обогнув 2 парящих трубы, убивайте **Greasel-а** с 2-мя **Kraken'ами**, затем открывайте ближайшую дверь, спускайтесь по лестнице и плывите; в этом водоеме есть Ключ, **DataCube** (**2001**) и **Greasel**. Вернувшись к автопогрузчику, вы найдете открытую дверь (на 2 отмычки (?); похоже, ее вам открыли враги). Идите в нее, по лестнице поднимайтесь на 2-й этаж (здесь есть выход на мостики) затем — на 3-й (между 2-м и 3-м этажами есть дверь **Aquinas HUB Access**). За дверью **Station17** находится комнатка с пультом (виртуальная кнопка, дверь и камеры), **Aug-апгрейдом** (апгрейдьте... **Speed Enchancement**), лесенкой, ведущей на снайперскую позицию, и дверью, ведущей в соседнюю комнатку. Во 2-й комнатке есть **DataCube** (**area51**; **bravo13**), отмычка, выход на мостики 3-го этажа и вертикальная лестница, поднявшись по которой, вы найдете еще один **DataCube** (**4225**). С мостиков 3-го этажа вы можете спрыгнуть в жбан с водой; там есть **Multitool** и **Hazmat** Suit (у трупа).

Вернувшись на 1-й этаж комплекса, спускайтесь по наклонным лестницам, отключайте 2-х пауков эл-маг. гранатой, берите отмычку и идите в дверь Reactor **Lab B13** (она открыта, но к ней подходит код **2001**). Достигнув 2-х **Antimatter Reactors**, спускайтесь к их подножиям, в радиацию (там двое Чужих!), читайте там **DataCube** (**1038**), затем поднимайтесь, по лесенке забирайтесь в рубку и беседуйте с механиком (опять **1038**).

Возвращайтесь к двери **Aquinas HUB Access**, открывайте ее (**1038**) и идите по коридору. Оказавшись в комнате с большим стеклом, медботом и вертикальной лестницей (ящик стола открывать не стоит), спускайтесь по этой



лестнице, убивайте 2-х Чужих, поднимайтесь по ступенькам и идите по коридору с окнами. Спустившись по лестнице, вы окажетесь на площадке с кодовой дверью (2 **Multitool'a**), входом в коридор-тоннель и парой лестниц, ведущих к **Repair Bot'y**, странной голубой шахте и лифту. На лифте поднимайтесь на 3-й этаж, идите к Искусственному Интеллекту по имени **Helios**, беседуйте с ним, затем возвращайтесь вниз и идите к знакомой кодовой двери под лестницей. Не бойтесь 2-х **Security Bot'ов**; **Helios** приказал им вас защищать! Обе волны атакующих будут отбиты этими **Bot-ами** без вашего участия (1 **Bot**, скорее всего, погибнет), после чего вы сможете идти дальше.

Вернувшись к вертикальной лестнице, рядом с которой вы уложили последнюю пару Чужих, идите теперь от этого места в другую сторону, берите отмычку и выходите в высокое щелеобразное помещение. Спустившись по лестнице и открыв дверь (**4225**), вы найдете чуланчик с 3-мя TNT-ящиками. Побросав их в паука, спускайтесь на «дно» помещения; здесь вы найдете снайперку, чуланчик на 2 **Multitool'a** и ракетницу. Пройдя в открывшиеся двери **Sector 4 Access**, беседуйте по коммуникатору с **Savage-м** и идите дальше.

> Area51 — Page

Идите мимо камер с искусственными людьми (осторожно! вас может убить взорвавшейся дверью!) . Как явствует из **DataCube-ов**, один из этих людей является вашим нерожденным братом. Мало того; в пустой камере некогда были вы!!! Берите у трупов **Multitool** с **Aug-апгрейдом** (апгрейдьте **Speed Enchansement**) и идите дальше. Хакнув пульт (виртуальная кнопка и дверь с камерой), идите через помещение с 2-мя Чужими и выходите к силовому полю, внутри которого находится утративший человеческий облик **Bob Page**. Поговорив с ним, бросайтесь влево (заработают турели), отключайте 2-х пауков эл-маг. гранатой и выходите на мостик-балкон.

Слева от вас находится продукционная камера **Universal Constructor-a**, впереди — дверь **UC Control**, справа — коридор. Идите сперва в дверь (2 отмычки или 3 **Multitool-a**) поворачивайте там заглушку, затем возвращайтесь на мостик-балкон и идите по коридору на очередную развилку.

Слева от вас будет ответвление коридора, ведущее к лифту, впереди — дверь **Aquinas Router**, справа — площадка **Infusion Control** с видом на **Bob-a**. Идите к лифту и спускайтесь на нем в комнатку. Желтый цилиндр взрывается и начинает испускать молнии. Быстро бегите к щитку и отключайте это безобразие 2-мя **Multitool'ами**. В комнатке есть **Multitool**, **Hazmat Suit** и пульт (камера и дверь **Aquinas Router**). Теперь включайте **Cloak** (**F4**), открывайте дверь и выходите на 1-й этаж. Не связываясь с полчищами не замечающих вас монстров, идите прямо.

Справа от вас будет еще одна продукционная камера и еще одна дверь **UC Control** (открывайте ее 3-мя **Multitool-ами** и поворачивайте заглушку). На 1-м этаже рядом с дверью лифта есть пульт, хакнув который, вы впустите в этот монстрячий гадюшник 2-х дружественных вам **Security Bot'ов**. Можете убивать монстров с помощью этих ботов, можете собственными руками, можете, наконец, просто нажать **F4** и никого не трогать.

Идите от лифта прямо, открывайте дверь **Coolant B13** (2 **Multitool'a**), берите у трупа отмычку и идите мимо труб дальше (слева будет вертикальная лестница, ведущая на 2-й этаж **Coolant**). В самом конце вы найдете приборную панель с кнопкой **Flush System**. Спустившись по наклонной лестнице, вы найдете ракетницу, еще один путь на 2-й этаж и вход в подпольную вентиляцию (там есть **Multitool**). Поднявшись на 2-й этаж **Coolant-a**, вы сможете прыгнуть в воду; на дне дальнего колодца есть ракетница, на дне ближнего — **Multitool**. Сплавав в подводный тоннель, посмотрите на лесенку с закрытым люком, затем возвращайтесь на сушу (по вертикальной лестнице) и покидайте **Coolant**.

Не доходя до знакомого лифта, сворачивайте направо; здесь вы найдете **Blue-Fusion Reactor**, который необходимо отключить (вам известен код **724***; перебором вы найдете, что * соответствует тройке: **7243**). Рядом с этим **Reactor-ом** есть дверь, ведущая в комнату с люком (вы уже видели этот люк, когда плавали в подводный тоннель) и входом в вентиляцию. Пройдя по 1-му этажу комплекса еще немного, вы найдете 2-й конец этой вентиляции, еще одну дверь и еще один лифт (или кнопку, его вызывающую). За дверью есть **DataCube** (**6765**) и вертикальная лестница, ведущая туда же, куда ходит только что найденный вами лифт. Поднявшись на этом лифте, пройдя по мосту, спустившись по наклонной лестнице (рядом есть **LAM**) и пройдя по коридору, вы найдете 2-й **Blue-Fusion Reactor**, по отключении которого (**7243**) за вашей спиной появятся 2 **Security Bot'a** (в дырках, из которых они выползут, есть **LAM**, **Hazmat Suit** и отмычка).

Взорвав ботов **LAM-ами**, возвращайтесь на мост и спрыгивайте с него на 2-й этаж комплекса; здесь вы найдете радиоактивный домик, 3-й **Blue-Fusion Reactor** и последнюю дверь **UC Control** (3 **Multitool-a**). Открыв эту дверь и повернув последнюю заглушку, вы полностью заблокируете **UC**; теперь новые монстры в комплексе появляться не будут. Зайдя в радиоактивный домик, отключайте последний **Blue-Fusion Reactor**, затем по пандусу спускайтесь к **RepairBot-y**, читайте **DataCube** (**2242**; это код от **Coolant**) и открывайте сундук отмычкой (**Recoil** на снайперку).

Спускайтесь теперь по лестнице на 1-й этаж, поднимайтесь на лифте и идите в помещение **Aquinas Router**. Жмите там 2 реальных кнопки, затем — 1 виртуальную (в компьютере), запоминайте пароли (**Icarus**; panopticon) и идите на площадку **Infusion Control**.

Не спешите нажимать открывшуюся кнопку. У вас есть выбор.

>> 1-Й ВАРИАНТ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ
(New Dark Age)

Вернувшись на уровень **Final**, идите к **Antimatter Reactors**, спускайтесь в радиацию и ищите там 2 кнопки (на основаниях реакторов, в ямках). Нажав эти кнопки, поднимайтесь в рубку, убивайте механика (иначе он сам примется в вас стрелять), жмите кнопку **Engage**, затем нажимайте 3 последовательно открывающиеся кнопки.

Все коммуникационные системы Земли теперь разрушены. Человечество вернулось в каменный век. Угроза тоталитаризма отложена на долгие столетия. Мы начинаем сначала.

>> 2-Й ВАРИАНТ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ
(Merge With Helios AI)

Возвращайтесь к **Helios-y**, беседуйте с Ними (этот Разум является объединением нескольких Искусственных Интеллектов) и сливайтесь с Ними.

Отныне Вы (все вместе и вы, **JC Denton**, в отдельности) — богоподобное существо, наделенное силой и властью, чтобы править миром.

>> 3-Й ВАРИАНТ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ
(Join Illuminati)

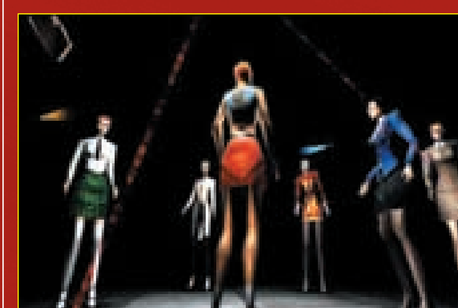
Стоя на площадке **Infusion Control**, нажимайте открывшуюся кнопку.

Bob Page уничтожен; власть на планете переходит в руки сомнительной (хотя и прогрессивно мыслящей) организации под названием **Illuminati**, а у вас, похоже, опять есть работа по специальности.

Какой вариант окончания игры выбрать? На вашем месте, дорогой читатель, я бы не стал долго колебаться. То, что демократия вообще (а однопартийная демократия в частности) есть не лучшая форма правления, стало окончательно ясно еще в XX веке. 1-й вариант вообще не подлежит обсуждению; подобная борьба с тоталитаризмом напоминает мне лечение мигрени путем отсечения головы. Остается лишь один единственно правильный и сбалансированный во всех отношениях путь. Слившись с коллективным Разумом, берите в Свои руки бразды правления и ведите заблудшее человечество к великой одному Вам известной цели. Данный вариант связан с некоторой потерей вами своей индивидуальности (как сказал **Helios**, «**You will be who you will be. We are our choises**»), однако оно того стоит. В конце концов, чего не сделаешь ради этих людишек?

Испробовав 1-й и 3-й варианты, остановитесь на 2-м. А лучше пройдите всю игру от начала до конца трижды, заканчивая ее всякий раз по-разному. Честное слово, **DeusEx** того стоит!

P.S. Открыв файл **User.ini** (см. начало Прохождения), присвойте какой-нибудь кнопке клавиатуры действие **Talk** (пусть это будет кнопка **T**). Запустив игру, нажмите **T**, нажмите и подержите затем кнопку **Backspace**, после чего наберите в очищенной консольной строке команду



Open 99_Endgame4

и нажмите **Enter**. Если угодно, это 4-й вариант окончания игры. И вариант, пожалуй, самый верный. Что бы ни случилось, женщины должны танцевать!

СИ TACTIX

Окончание, начало в номере 17(74)

ЕЩЕ ОДНА ОДИССЕЯ

Максим Заяц

МИССИЯ 3

Эпизод 1: Лестригоны

Добро пожаловать на остров лестригонов. Торжественный комитет по встрече составляют четверо купцов, неведомо каким образом ухитрившихся наладить бизнес в этом мрачноватом месте. Они-то и сообщают нам радостную весть о пошлине. Идея проста как перпендикуляр: любой корабль, желающий проплыть через принадлежащий лестригонам пролив, и любой человек, намеревающийся поселиться на острове, должны уплатить несколько рабов. В задачу купцов как раз и входит сбор этой пошлины. Впрочем, есть и чисто демократическая альтернатива: не хочешь платить — корабль будет потоплен. Такие вот отношения — доброжелательные, но чисто деловые.



Купцы предлагают в случае необходимости обращаться по любому вопросу и удаляются, чрезвычайно довольные собой, оставив нас наедине с мрачными мыслями. Вся команда нашего корабля состоит из одного человека — Эрития, а потому вопрос об уплате пошлины отпадает. Однако нужно же каким-то путем проникнуть в логово лестригонов. Единственный выход — обратиться за по-



мощью к купцам. У каждого из них имеется свой план по доставке одинокого путника в лагерь противника... и каждый раз в результате мы лишаемся всех имеющихся в наличии ценностей, включая жизнь. Так, а куда подевался четвертый купец? Тот самый толстяк в белом халате. Кажется, его звали Борос. Ах, он просто удалился на отдых в свою палатку, которая находится слева от пирса. Нужно позвать его, встав перед разложенными на циновке товарами. Перед нами тут же появляется самый доброжелательный и деловой человек на этом негостеприимном острове. За символическую плату (всего лишь драгоценный меч Одиссея) Борос соглашается доставить нас во дворец лестригонов под видом раба.

Ну вот мы и наверху. Говорят, первое впечатление обманчиво, но, глядя на лестригонов, сразу же понимаешь — эти если увидят, то в лучшем случае сразу убьют. И как это купцы с ними уживаются? Двое злобных великанов патрулируют местность перед дворцом, еще один охраняет вход. По счастью, здесь имеется масса великолепных укрытий — небольшой частокол, например. Спрятавшись за ним, мы пропускаем патруль лестригонов, со всех ног бросаемся к небольшому деревянному мосту и перебегаем на другую сторону. Тупик... Однако в это время перегородивший вход верзила начинает беспокоиться... и покидает свой пост! Мы беспрепятственно заходим внутрь дворца лестригонов.

Ну, дворец — это громко сказано. Большая грязная и унылая пещера — вот что это такое. Настолько унылая, что все часовые, которые попадаются нам на пути, спят мертвым сном и не собираются просыпаться до тех пор, пока кто-нибудь неосторожный не подойдет слишком близко или не наступит на разбросанные повсюду груды хлама. Но мы не из таких. Благополучно миновав второго спящего лестригона, поворачиваем направо и забираем прислоненную к стене доску, после чего возвращаемся к первому горе-часовому. Слева от него виднеется дорожка, идущая вдоль стены вверх — по ней только что прогрохотал разбуженный нами великан. Поднимаемся следом и добираемся до того места, где с каменного потолка монотонно и неустанно падают капли воды. Еще несколько шагов влево — и мы видим перед собой настороженного великана, голодного и злого. Даже если бы в голову пришла самоубийственная мысль подойти поближе, проделать это наверняка бы не удалось — нас разделяет небольшой пролом в полу. Впрочем, из доски, которую мы тащим с собой, получится неплохой мостик. Соорудив его, отступаем назад и прячемся в темной нише позади падающих капель. Великан проходит мимо нас и, ура!, путь свободен! Проходим по импровизированному мосту, поворачиваем налево и, спустившись вниз, за спиной у первого лестригона крадемся в пещеру, где содержатся пленники. Одного из них мы даже успеваем освободить... после чего для Эрития наступает черная полоса невезения. Коварный Мероп, под видом купца Бороса доставивший нас к лестригонам, торжествует победу, а мы томимся в темнице вместе с Гиппомионом — старейшим рабом и главным поваром кровожадных великанов. Через три дня должен состояться торжественный пир с нашим участием в качестве главного блюда. Поразмыслив, можно прийти к выводу, что сейчас лестригонам как никогда требуется строгая диета, а нам нужно как можно скорее покинуть этот негостеприимный остров. Вот только это легко сказать — «покинуть»... Гиппомион — само безразличие, и на его помощь рассчитывать не приходится. Сами справимся. Итак, на свободу ведут два пути...

Забегаем в кухню и передвигаем веревку с висящим на ней куском туши поближе к проходу в следующее помещение. Там находится очаг — и одинокий лестригон, его охраняющий. Не стоит испытывать его терпение — на секунду забегаем внутрь и сразу же возвращаемся обратно в кухню. Донельзя удивленный великан бежит следом и впечатывается лбом в ту самую мясную тушу. Нокаут. Подбираем лежащую на полу в кухне корзину, заходим в комнату с очагом, а оттуда на небольшой «балкон» — узкий каменный выступ над пропастью. Используем корзину и скользим наудачу вперед, к свободе!

2. Заявляем Гиппомиону, что по причине усталости и нервного истощения побег придется отложить на завтра. На следующий день нас переводят в караульное помещение (мы могли попасть туда, свернув после досочкимоста направо и поднявшись вверх по тропинке, после чего Эрития неминуемо заметил бы один из лестригонов). На полу караульного помещения валяются черепа животных. Подобрав тот, что с рогами, привязываем к нему лежащую неподалеку веревку и выходим на балкон. Встав слева и немного отступив от ограждения, мы используем свое альпинистское снаряжение для того, чтобы спуститься вниз.

Так или иначе, после успешно завершившегося побега мы вновь оказываемся на пирсе. Пора в путь... впрочем, сперва нужно навестить бедолагу Бороса и отобрать у него наш меч и одежду. И кстати, любой корабль, вошедший в пролив лестригонов без пошлины, должен быть потоплен — за этим следит специальный человек, стоящий на вершине здания. Поднявшись по лестнице справа за спиной часового, добросовестно сокрушаем ногой сигнальный горн и возвращаемся на пирс. Наш путь лежит на остров прекрасной Цирцеи — во всяком случае, именно этого хотела жена Эрития, явившаяся ему во сне.

Эпизод 2: Встреча с Цирцеей

На этом острове мы не задержимся надолго. Распихивая ногами жизнерадостных свинок, обходим дом справа и поднимаемся вверх по лестнице для того чтобы поговорить с Цирцеей. Она предлагает нам чудодейственный эликсир, выпив который, Эритий превращается... в свинью. Да-да, в самого натурального поросенка с розовыми ушками, пятачком и хвостиком. Богиня искренне считает сильную половину человечества свиньями и шутки ради превращает мужчин в этих милых животных. Лишившись права голоса, спускаемся вниз по лестнице и выходим из дома — а затем сразу же возвращаемся обратно. Мы успели вовремя: неизвестно откуда появившийся Мероп толкует Цирцее про понятия и требует немедленной выдачи поросенка. То есть нас. Слегка обидевшись, богиня пытается оказать сопротивление нахальному пришельцу, но в результате получает проникающее ранение отравленным трезубцем. Теперь уже ей нужна помощь — она говорит об этом, стоит нам подойти поближе. Целебный эликсир, способный исправить положение, находится в лаборатории... но на пути у нас появляется неожиданная преграда. Мероп, отчаявшись получить помощь, решил попросту перерезать всех свинок на острове, так что передвигаться теперь нужно осторожно, не попадаясь ему на глаза. Для того чтобы по-

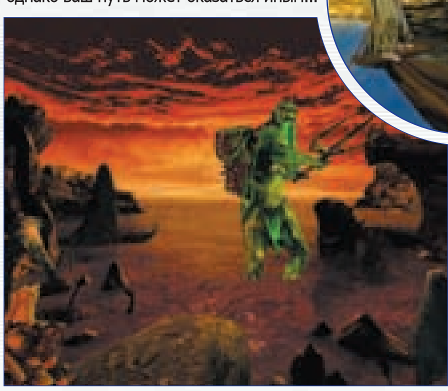
пасть в лабораторию Цирцеи, мы огибаем дом и по другой лестнице поднимаемся на крышу. Дальнее окно слева открыто — забравшись через него в лабораторию, мы перегрызаем веревку, удерживающую мешок с какими-то снадобьями, и он падает вниз на доску. Хватаем в зубы подушку и спускаемся вниз по лестнице к тому месту, куда упал мешок (немного не доходя до лежащей на полу Цирцеи). Здесь подушку придется оставить. Прежним путем возвращаемся в лабораторию и перекусываем остальные веревки — подвешенные к ним склянки благополучно приземляются на мягкую ткань. Спускаемся вниз и подаем флакон Цирцее. В знак благодарности за свое спасение она возвращает Эритию его прежнее обличье и дает рецепт напитка душ вместе с трезубцем. Мы возвращаемся к летающему кораблю и отправляемся в мрачное царство Аида.

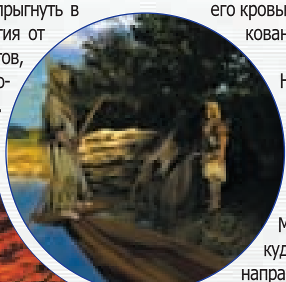
МИССИЯ 4

Эпизод 1: Добро пожаловать в ад!

Вот оно, последнее испытание, последний рубеж, который ожидает всех нас. Мы оказались здесь по собственной воле, но это ничего не меняет. Корабль улетел, и пути назад уже нет... Впереди чернеет пещера. Заходим внутрь и видим уходящую вниз лестницу, на которой теснятся души — призрачные тени людей, покинувших мир живых. Они почти не помнят прошлого, они не ведают настоящего, им ничего не известно о будущем. Они не способны помочь неведомо как оказавшемуся у переправы живому человеку... они не способны помочь даже самим себе. Спускаемся вниз. Вскоре одна из теней заступает нам дорогу. «Как же ты забыл меня, друг Эритий?» Коппей, ты ли это? Да, невезучему мошеннику вновь нужна наша помощь — на этот раз для того, чтобы заплатить за переправу через реку Стикс. Отдаем ему драгоценный камень и идем следом. На водной глади мертвой реки неслышно покачивается лодка — Харон дожидается очередного пассажира. Нам также придется заплатить за переправу, и цена будет высокой — придется отдать все, что у нас есть, за исключением трезубца и рецепта Цирцеи. Прощай, верный меч!

На другом берегу реки Стикс нас встречает цербер. В задачу этого обаятельного трехглавого пса входит... ну, как бы это сказать? — психологическая стимуляция новоприбывших. Короче, тех, кто не хочет бежать или бежит слишком медленно, он попросту съедает. Быстро перемещаемся к виднеющемуся вдали величественному сооружению, поднимаемся по каменным ступеням — и попадаем на суд, тот самый, где все поступки человека взвешиваются на незримых весах, отмеряющих каждому ту вечность, которую он заслужил. Будем реалистами: за свою жизнь Эритий совершил немало дурных поступков, но немало было и добрых дел — спасение рабов, например, или драгоценный камень, отданный женщине в военном лагере... Каким бы ни было решение, мы подчиняемся воле одного из трех судей и идем по открывшемуся пути. Путь этот может привести нас в Поля Элизия или в Поля Асфоделей... может даже закончиться в Тартаре. В этом случае первой карой для нас станет убийство Микиса, которое мы будем переживать вновь и вновь, раз за разом. Для того чтобы вырваться из этого круга, нужно подойти к статуе и прыгнуть в пустоту — а затем быстро отвести Эрития от края. Так или иначе, в поисках компонентов, перечисленных в рецептах Цирцеи, мы побываем во всех уголках загробного мира. Этот рассказ мы начнем с Полей Элизия, однако ваш путь может оказаться иным...





Эпизод 2: Поля Элизия

Бескрайние зеленые поля, место, где обитают души людей, чья жизнь была признана судьями загробного мира праведной и благочестивой. В этом лабиринте нам предстоит отыскать два компонента из рецепта Цирцеи — вино и белую ячменную муку. В первом случае все просто: нам достаточно пробраться на виноградники, минуя работающих там слуг, и забрать лежащий рядом с прессом мех с вином. А вот с мукой придется повозиться. Маленькая девочка, пекущая лепешки в небольшой печи, просит нас сперва оказать ей небольшую услугу — отнести горячий хлеб душам праведников, обосновавшихся в палатке на берегу озера. Проблема заключается в том, что на воздухе лепешки моментально остывают, и доставлять их необходимо бегом. Прогулявшись несколько раз впустую и вдоволь наслушавшись язвительных замечаний, мы наконец-то запоминаем дорогу от пекарни к палатке у озера и доставляем хлеб вовремя. Теперь можно возвращаться к девочке за обещанной наградой. Что? Еще раз?! Нет уж, спасибо. Мы бы с удовольствием, но впереди еще слишком много дел и слишком мало времени. Мешочек с мукой лежит слева от очага — забрав его, мы отправляемся на берег озера (на карте эта дорожка ведет прямо к лодке) и с помощью костяной флейты вызываем Харона. Теперь он готов доставить нас в Тартар.



Эпизод 3: Тартар

Тартар — место для тех, кого боги сочли величайшими преступниками и обрекли на вечные муки. Отсюда мы должны увезти кровь, воду и мед для напитка душ. Начинаем обходить огромную мрачную пещеру. Одного из первых встреченных нами обитателей зовут Тантал. Бывший любимец богов лежит прямо на каменном полу и лениво мечтает о роскошном пиршестве. Впрочем, от нас он хочет получить всего лишь глоток чистой воды. Поднимаем с пола небольшой горшочек меда, пустой мех, затем берем с каменного выступа слева сосуд для воды и покидаем Тантала.

О, Мероп, уже здесь. Как приятно видеть тебя, старина! Проходим вперед и в дальнем конце пещеры видим прикованного к стене Прометея — его легко узнать по большой кровавой ране в боку, рядом с которой суетится орел, ежедневно прилетающий сюда на предмет поклевать печень. Подобрав с земли камень, мы поднимаемся поближе к Прометею (в этом месте в скале имеется что-то вроде небольшой выемки) и, хорошенько прицелившись, швыряем камень в орла. После нескольких неудачных попыток нам наконец-то удается попасть в цель, и кровожадная птица улетает. В знак благодарности за недолгое облегчение Прометей позволяет наполнить мех его кровью (для этого нужно подойти к ногам прикованного к скале титана).

На обратном пути Эрития может окликнуть Сизиф, толкающий свой камень к вершине холма. Подавив в себе сочувствие, проходим мимо — взявшись помочь, мы невольно обречем себя на столь же вечный и бессмысленный труд. Мы возвращаемся к тому самому месту, куда нас доставил Харон, — и идем дальше направо. Здесь на вершине холма Данаиды, дочери царя Даная, неустанно наполняют водой дырявую бочку. Выбрав момент, когда они отвернутся, набираем воду в пустой сосуд и, вернувшись к озеру лавы, звуками костяной флейты призываем к себе Харона — на этот раз для того, чтобы он отвез нас на Поля Асфоделей.

Эпизод 4: Поля Асфоделей

#odyssey007.bmp, odyssey008.bmp Поросший асфоделами луг в преддверии Аида должен стать тем местом, куда мы призовем Тиресия. Сверяясь с рецепт Цирцеи, проверяем наличие компонентов. В случае необходимости можно вызвать Харона с помощью костяной флейты — он отвезет нас на Поля Элизия (за вином и мукой) или в Тартар (за кровью, медом и водой). Вино, мука, кровь, мед, вода... Все компоненты собраны? Подходим к большому плоскому камню, лежащему на земле возле реки, и начинаем раскладывать на нем угощение для душ. Сперва нужно положить мед, вино и воду, затем муку. Души умерших собираются у камня, и Эритий призывает Тиресия — великого ясновидца и мудреца, обещая по возвращении из путешествия вознести еще сто молитв и принести еще сотню жертв богам. Теперь мы добавляем к угощению кровь Прометея — и готовим трезубец, для того чтобы удерживать на расстоянии души, пытающиеся подойти поближе. В сражение с ними проходит немного времени. Нам необходимо дождаться Тиресия... а вот и он. Еще одна тень, неотличимая от других, неслышно плывет по воздуху по направлению к нам — и души отступают. Мудрец вкусил нашего угощения и готов помочь нам. Итак, Одиссей находится на острове нимфы Калипсо, которая вот уже много лет удерживает его своими любовными чарами. Теперь нам нужно покинуть загробный мир и отправиться за ним. На камне появляются три кристалла. Каждый из них необходимо установить в одно из отверстий у подножия большой скалы, после чего на ее вершине появится четвертый кристалл, своим сиянием указывающий нам путь. Мы поднимаемся наверх и забираем четвертый кристалл, после чего Эритий вновь оказывается перед входом в пещеру. Вечность назад нас доставил сюда летучий корабль... отсюда же мы должны вернуться в мир живых.

Эпизод 5: Последняя битва

Но перед этим нас ждет битва с Посейдоном. Разгневанный бог морей не желает отпускать дерзкого человека и готов уничтожить его... но в этом бою нам дано право устанавливать свои правила. Итак, мы будем атаковать своего противника трижды, предварительно в определенном порядке выбрав три вида оружия из пяти. Необходимо найти правильную комбинацию, и Посейдон, сам того не желая, поможет нам в этом. Когда мы атакуем:

— бог морей падает на одно колено — это означает, что мы правильно выбрали оружие и его место в списке;

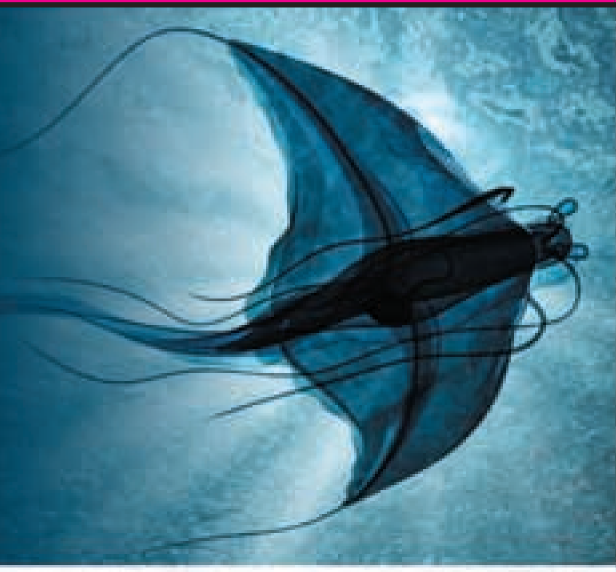
— бог морей ударяет в землю трезубцем — это означает, что мы правильно выбрали оружие, но применять его нужно при другой атаке;

— бог морей атакует, указывая на нас трезубцем, — это означает, что оружие мы выбрали неверно.

Но вот правильная комбинация найдена (на этот раз — меч, щит и лук Аполлона), и Посейдон повержен. Боги наблюдали за этой схваткой, и исход ее решил судьбу Одиссея. Нам дозволено покинуть загробный мир и вернуть народу Итаки его правителя — об этом Эритию сообщает сам Зевс, появившийся на этой небольшой скале в преддверии Аида. Мы отправляемся на остров нимфы Калипсо выручать своего друга. Но это уже совсем другая история...

СИ TACTIX

МОРСКИЕ ТИТАНЫ: ЗОВ ГЛУБИН (SUBMARINE TITANS)



Сергей Дрегалин

СИЛИКОИДЫ — ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

Игра за Силикоидов принципиально отличается от игры за представителей человеческой расы — Белых Акул и Черных Осьминогов. Во-первых, чужакам совершенно не нужен воздух, зато жизненно необходим кремний. Во-вторых, Силикоиды используют металл «не по назначению» и трансформируют его в энергию. В-третьих, корабли инопланетян обладают способностью к регенерации, т.е. восстановлению столбика брони. Короче говоря, все никак у людей...

Теперь рассмотрим нюансы развития Силикоидов на самом общем примере. Предположим, что вы начинаете миссию с одним-единственным кораблем класса «Модуль-прототип». Такое хитрое название говорит само за себя — данная подлодка является расходным материалом для создания всех сооружений (за исключением исследовательских модулей, о них мы будем говорить ниже). Именно по этой причине без этих подлодок невозможно развитие базы. Создание Модулей-прототипов происходит в Генераторе протоплазмы, посему, пока он не построен, ничего другого с помощью данных субмарин возводить невозможно (причины очевидны). Поэтому без колебаний направляем единственную подлодку на строительство Генератора протоплазмы.

После завершения работ необходимо создать еще несколько Модулей-прототипов и переходить к дальнейшему развитию базы. В первую очередь нужно позаботиться о добыче ресурсов. С кориумом нет никаких проблем — схема сбора этого минерала для Силикоидов ничем не отличается от схемы сбора оного у Черных Осьминогов или Белых Акул. Кремний добывается из морских вод, на манер добычи золота для землян. А вот с металлом есть одна тонкость. Как было сказано выше, сам металл как таковой Силикоидам не требуется. Они превращают его в более ценный для них ресурс — энергию. Технологически это выглядит следующим образом: на месторождении металла возводится Аккумуляторная станция, которая неспешно перерабатывает залежи в энергию. Полученная энергия транслируется в Энергокапсюли, где и хранится, что называется, до востребования. Если проводить аналогии с технологией добычи землян, то данный способ аналогичен схеме «шахта-хранилище», но без использования кораблей-доставщиков.



Зачем нужна энергия? В первую очередь она расходуется на подзарядку энергетических батарей субмарин Силикоидов (синяя полоска). Запасенная энергия позволяет ускорять процесс регенерации, а также вести огонь некоторыми видами снарядов. Для восполнения энергии корабли должны вернуться к любому Энергокапсюлю, однако если в составе флота есть субмарина класса «Энерджайзер», то подзарядка может осуществляться дистанционно, так как на Энерджайзерах установлены специальные ретрансляторы (действуют в ограниченном радиусе). Во вторую очередь энергия тратится на перезарядку батарей некоторых стационарных построек, например, Гидропушек, а также при авторемонте сооружений.

Теперь о технологиях. И тут Силикоиды верны себе — вместо одного привычного Исследовательского центра чужаки используют аж семь(!) специальных Модулей — Модуль перемещения, Модуль разведки, Модуль технологий, Модуль выработки энергии, Строительный модуль, Модуль регенерации, Модуль субмарин (функциональное назначение каждого модуля несложно определить по названию). Но прежде чем вы сможете создать хоть один из Модулей, необходимо возвести другое сооружение — Ядро. При строительстве позаботьтесь о том, чтобы вокруг Ядра было достаточно пространства, так как любой из Модулей должен непосредственно примыкать к Ядру. Создание Модулей происходит без участия кораблей-прототипов (это как раз то самое единственное исключение).

Силикоиды — наиболее технологически развитая сторона, в ее научном арсенале находится более семидесяти технологий. Обратите внимание, что ни одна из них не может быть захвачена землянами, причем верно и обратное — технологии наших соплеменников недоступны чужакам.

Среди множества технологических путей развития трудно выделить наиболее оптимальный — все в конечном счете определяется спецификой миссии. Однако небольшую рекомендацию все же дадим — как можно быстрее развивайте технологию энергосбережения, которая существенно повысит боевой потенциал субмарин, а также технологию увеличения скорости регенерации.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

1. Чем больше энергии у субмарин, тем быстрее идет процесс регенерации-восстановления брони.

2. Чем больше построено Энергокапсюлей, тем больший запас энергии может аккумулировать база, а, следовательно, тем выше шанс победить даже в самом яростном сражении.

3. Обязательно включите в состав наступательного отряда хотя бы один корабль класса «Энерджайзер», который позволит осуществлять перезарядку субмарин, не возвращаясь к Энергокапсюлям.

4. Парализованные корабли врага можно погрузить на Падальщиков и доставить к Станции переработки, где они будут превращены в энергию.

5. Когда Биоштурмовик получает критические повреждения, то взрывается, нанося достаточно мощные повреждения всем окружающим объектам.

6. Технология «Локальная Телепортация» позволит субмаринам класса «Резидент» и «Падальщик» самостоятельно осуществлять телепортацию.

ТЕХНОЛОГИИ *СИЛИКОИДОВ*

АКУСТИЧЕСКИЕ МИНЫ
Технология позволяет создавать акустические мины, детонаторы которых можно настроить на срабатывание при приближении определенного типа подлодок противника. Акустические мины производятся в Арсенале и устанавливаются подлодкой класса «Биоштурмовик».

ПЕРЕРАБОТКА
Технология позволяет превращать в энергию обломки, парализованные подлодки и контейнеры Белых Акул или Черных Осьминогов. Трансформация происходит на Станции переработки, а доставкой «сырья» занимаются автоматические Биодраги.

СИСТЕМА ЗАЩИТЫ ОТ СМП
Технология снижает точность оружия массового поражения противника — лазерных бомб и ракет с ядерной боеголовкой. После проведения исследования Разведцентр ведет постоянное сканирование на предмет обнаружения запуска, после чего засоряет помехами навигационный канал. Для успешного сбоя навигационной системы ракеты должны быть на определенном расстоянии от Разведцентра.

АНТИЛОКАЦИОННЫЙ РАССЕИВАТЕЛЬ
Технология позволяет Биолокаторам скрывать дружественные объекты, находящиеся в определенном радиусе. Последний меньше радиуса обзора и обозначается на карте специальной окружностью.

ОБНАРУЖИТЕЛЬ «НЕВИДИМОК»
Технология позволяет Биолокаторам обнаруживать подлодки-невидимки противника. Радиус обнаружения равен радиусу антилокационного рассеивания.

РАССЕИВАТЕЛЬ СВЕРХЗВУКА
Технология снижает на 25% повреждения, наносимые ультразвуковыми генераторами.

УСИЛЕННЫЕ ОСКОЛОЧНЫЕ СНАРЯДЫ
Технология увеличивает на 20% радиус поражения осколочных снарядов, устанавливаемых на подлодках класса «Дредноут».

ОСКОЛОЧНЫЕ СНАРЯДЫ
Технология позволяет создавать осколочные снаряды, которые устанавливаются на борт подлодок класса «Дредноут». Снаряды способны поражать групповые цели и производятся в Арсенале.

БИОКИСЛОТНЫЕ СНАРЯДЫ
Технология позволяет создавать снаряды, содержащие в себе сильнейшую кислотную субстанцию, которая разъедает обшивку сооружений и подлодок. Производство таких снарядов происходит в Арсенале, а в бою они используются субмаринами класса «Биоштурмовик».

БИОМИНОМЕТ
Технология позволяет создавать стационарные защитные сооружения — Биоминометы. Они атакуют противника биоминами, которые по своему действию напоминают биокислотные снаряды.

БИОЛОКАТОР
Технология позволяет создавать Биолокаторы, которые обладают большим радиусом обзора, чем любой из Локаторов землян, а также могут быть значительно усовершенствованы.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ВТОРЖЕНИЕ
Технология увеличивает на 50% время доступа к системе противника.

ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ
Технология снижает риск взлома информационной сети, а также вдвое уменьшает время доступа противника при успешных взломах. С помощью Разведцентра можно отследить сооружение противника, из которого производилась сетевая атака.

МИННЫЙ ОБНАРУЖИТЕЛЬ
Технология позволяет автоматически устанавливать специальные устройства на подлодки класса «Биоштурмовик», с помощью которых можно обнаружить глубинные и акустические мины.

СДВОЕННОЕ ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ (СПО)
Технология позволяет создавать Сдвоенные плазменные орудия на базе Пульсара. Как и прототип, СПО не требует дополнительных боеприпасов, а также обладает высокой разрушительной силой и скорострельностью.

ЗАХВАТ СООРУЖЕНИЙ
Технология позволяет создавать подлодки класса «Узурпатор», способные захватывать вражеские сооружения.

УЛУЧШЕННЫЙ ЗАХВАТ СООРУЖЕНИЙ
Технология снижает на 20% время, необходимое для проведения захвата с помощью подлодок класса «Узурпатор».

ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЕ, УРОВЕНЬ 2
Технология снижает на 50% энергопотребление некоторых объектов.

ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЕ, УРОВЕНЬ 3
Технология снижает на 100% энергопотребление некоторых объектов.

ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЕ, УРОВЕНЬ 4
Технология снижает на 150% энергопотребление некоторых объектов.

ЭНЕРГОСНАРЯД, УРОВЕНЬ 2
Технология увеличивает на 40% разрушительную силу энергоснарядов.

ЭНЕРГОСНАРЯД, УРОВЕНЬ 3
Технология увеличивает на 80% разрушительную силу энергоснарядов.

НЕЙТРАЛИЗАТОР ЭНЕРГОЩИТА
Технология позволяет уничтожать силовые поля (вне зависимости от их состояния) с помощью специального нейропаралитического газа.

ЭНЕРГОПЕРЕДАТЧИК
Технология позволяет создавать новый класс подлодок — «Энерджайзеры». «Энерджайзеры» осуществляют дистанционную подзарядку всех подлодок в определенном радиусе, передавая энергию прямо из Энергокапсюля. Примите во внимание, что этот класс подлодок обладает слабым вооружением и обшивкой.

ГАЗОВЫЙ ЛАЗЕР
Технология позволяет создавать орбитальные спутники с мощнейшим лазерным оружием, которые запускаются со Стартовой площадки и используются для уничтожения заданных целей. Между выстрелами лазеры должны восполнить запас энергии. Если Стартовая площадка была уничтожена, то автоматически уничтожается и спутник.

ГАЗОВАЯ ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА
Технология позволяет создавать стационарные защитные сооружения — Газовые лазерные пушки. Такие орудия способны поражать цели на всех глубинах, однако требуют специальных снарядов из Арсенала.

СОЗДАНИЕ «РЕЗИДЕНТА»
Технология позволяет создавать новый класс подлодок — «Резидентов», которые несут на борту специальное разведывательное оборудование. Последнее включает в себя мощный локатор, а также средства для телепортации в любую часть сектора.

КЛЮЧ К ШИФРУ СИСТЕМ ПРОТИВНИКА
Технология позволяет получать ценную информацию о противнике — о его подлодках, сооружениях и ресурсах.

ЗАЩИТНЫЙ КОД ТЕЛЕПОРТОВ
Технология блокирует доступ к Порталам для вражеских подразделений, устанавливая специальные идентификационные устройства.

ИОННЫЕ СНАРЯДЫ
Технология позволяет создавать ионные снаряды, которые поражают групповые цели и объекты, а также строить новый класс подлодок — «Конвоир», которые не требуют дополнительных боеприпасов.

ИОННАЯ ЗАЩИТНАЯ ОБШИВКА (20%)
Технология позволяет устанавливать на все виды подлодок защитные экраны, которые на 20% снижают повреждения от лазерного и энергетического оружия (за исключением Гидропушек).

ИОННАЯ ЗАЩИТНАЯ ОБШИВКА (30%)
Технология позволяет устанавливать на все виды подлодок защитные экраны, которые на 30% снижают повреждения от лазерного и энергетического оружия (за исключением Гидропушек).

ИОННАЯ ЗАЩИТНАЯ ОБШИВКА (40%)
Технология позволяет устанавливать на все виды подлодок защитные экраны, которые на 40% снижают повреждения от лазерного и энергетического оружия (за исключением Гидропушек).

ГЕНЕРАТОР ИОННОГО ПОЛЯ
Технология позволяет создавать стационарные Генераторы ионного поля, которые дают 50% защиту от всех атак противника двум сооружениям в определенном радиусе. Эффект таких Генераторов не распространяется на подлодки. Если сооружение защищается двумя или более Генераторами ионного поля, эффект нейтрализации повреждений не суммируется и не превышает 50%.

ИОННЫЙ ОТРАЖАТЕЛЬ
Технология позволяет создавать Ионные отражатели, которые работают по принципу Генераторов ионного поля. Единственная разница — Ионные отражатели не просто блокируют 25% энергии любой атаки противника, но и отправляют ее в нападающего. При этом атака должна производиться непосредственно в Ионный отражатель.

МИННАЯ УСТАНОВКА
Технология позволяет создавать Минные установки, с помощью которых осуществляется запуск мобильных мин, которые передвигаются по дну до тех пор, пока не окажутся рядом с вражеской подлодкой. Мобильные мины производятся в Арсенале, и их эффективность определяется ландшафтом, а также скоростью субмарины неприятеля — наиболее быстрые корабли могут уйти от такой мины.

ЛАЗЕРНАЯ ЗАЩИТНАЯ ОБШИВКА
Технология позволяет автоматически использовать 50% энергии атак лазерного оружия для подзарядки батарей всех классов подлодок. При этом наносимые повреждения не уменьшаются.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛАЗЕРНЫХ ЛОВУШЕК
Технология позволяет обнаруживать лазерные ловушки с помощью подлодок класса «Биоштурмовик».

ЛОКАЛЬНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ
Технология позволяет некоторым классом подлодок осуществлять телепортацию в любую часть сектора. Повторная телепортация возможна только после полной перезарядки батарей.

МОДИФИКАЦИЯ БИОСОНАРА
Технология позволяет на короткий период времени открывать удаленные области сектора с помощью Биосонара. Повторное использование этой способности требует перезарядки.

МОЛЕКУЛЯРНЫЙ ВОССТАНОВИТЕЛЬ
Технология позволяет восстанавливать молекулярную структуру кораблей по ДНК-матрицам. После исследования этой технологии каж-



дая подлодка оснащается специальным информационным модулем, который в случае уничтожения субмарины может быть доставлен к Молекулярному восстановителю и превращен в подлодку.

УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ, УРОВЕНЬ 2

Технология увеличивает на 25% скорость перемещения подлодок.

УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ, УРОВЕНЬ 3

Технология увеличивает на 75% скорость перемещения подлодок.

УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ, УРОВЕНЬ 4

Технология увеличивает на 100% скорость перемещения подлодок.

НЕЙРОПАРАЛИТИЧЕСКИЕ СНАРЯДЫ

Технология позволяет создавать снаряды с нейропаралитическим газом, который парализует любой живой организм. Пока команда подлодки приходит в себя, сам корабль остается отличной мишенью. Нейропаралитические снаряды создаются в Арсенале и используются новым классом подлодок — «Парализаторами».

ПАРАЛИЗАЦИЯ, УРОВЕНЬ 2

Технология увеличивает на 30% повреждения от нейропаралитических снарядов и на 25% время их воздействия.

ПАРАЛИЗАЦИЯ, УРОВЕНЬ 3

Технология увеличивает на 60% повреждения от нейропаралитических снарядов и на 50% время их воздействия.

ЭНЕРГОТУРЕЛЬ

Технология позволяет создавать очень мощные стационарные защитные сооружения — Энерготурели, не требующие дополнительных боеприпасов и поражающие цели во всем диапазоне глубин, но обладающие низкой скорострельностью.

НАПРАВЛЕННЫЙ ПЛАЗМЕННЫЙ ПУЛЬСАР

Технология позволяет создавать стационарные защитные сооружения — Направленные плазменные пульсары, которые не требуют дополнительных боеприпасов и энергии.

ПСИ-ЩИТ

Технология позволяет защищать подлодки класса «Пси-зонд» от воздействия Дезориентатора Белых Акул. При попадании в зону действия Дезориентатора автоматически включается специальное устройство, которое нейтрализует эффект в определенном радиусе. Нейтрализация требует большого количества энергии, которое обеспечивается специальными перезаряжающимися батареями, установленными на борту Пси-зонда.

КВАНТОВЫЙ ПАРАЛИЗАТОР

Технология позволяет создавать новый вид сооружений — Квантовый парализатор, который обездвиживает подлодки противника в определенном радиусе. Квантовый парализатор не требует специальных источников энергии, однако ему необходимо время на перезарядку батарей. Наиболее эффективно использовать такие устройства против телепортационных атак противника.

УСИЛЕНИЕ БРОНИ, УРОВЕНЬ 2

Технология увеличивает на 30% прочность обшивки, что эффективно против обычного оружия, однако не влияет на защиту против ультразвуковых и силовых полей.

УСИЛЕНИЕ БРОНИ, УРОВЕНЬ 3

Технология увеличивает на 60% прочность обшивки, что эффективно против обычного оружия, однако не влияет на защиту против ультразвуковых и силовых полей.

УСИЛЕНИЕ БРОНИ, УРОВЕНЬ 4

Технология увеличивает на 100% прочность обшивки, что эффективно против обычного оружия, однако не влияет на защиту против ультразвуковых и силовых полей.

ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

Технология позволяет создавать новый вид оборонительных сооружений — генератор Защитного поля, которые наносят повреждения всем вражеским подлодкам в определенном радиусе. Наиболее эффективно использовать сразу несколько таких Защитных полей, расположенных рядом друг с другом.







ОБНАРУЖЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Технология позволяет с помощью Ядра отслеживать телепортационные перемещения противника, определяя начальные и конечные точки переброски.

ПОРТАЛ

Технология позволяет строить Порталы, между которыми можно мгновенно перемещать любые мобильные объекты. Каждый Портал состоит из двух частей, и уничтожение хотя бы одной из них делает Портал непригодным к использованию (до восстановления разрушенной части). Портал не требует дополнительной энергии и всегда остается открытым. До исследования технологии «Защитный код порталов» Портал пропускает как дружественные, так и вражеские подлодки.

ПРОТИВОТОРПЕДНЫЙ МАНЕВР

Технология увеличивает эффективность маневра, который позволяет избежать столкновения с торпедами, снарядами и энергетическими зарядами.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ КОРИУМА В ЭНЕРГИЮ

Технология позволяет проводить преобразование кориума и кремния в энергию. Процесс осуществляется в специальном сооружении — Преобразователе.

УСКОРЕНИЕ СОЗДАНИЯ ВООРУЖЕНИЯ

Технология увеличивает на 25% скорость работы Арсеналов. При этом стоимость того или иного образца вооружения остается неизменной.

УСИЛЕННЫЕ БИОКИСЛОТНЫЕ СНАРЯДЫ

Технология увеличивает на 50% разрушительную мощность биокислотных снарядов.

УСКОРЕННАЯ ПОГРУЗКА КОРИУМА

Технология увеличивает на 25% скорость погрузки и разгрузки кориума.

УВЕЛИЧЕНИЕ ДАЛЬНОСТИ СДВОЕННОГО ПЛАЗМЕННОГО ОРУДИЯ (СПО)

Технология увеличивает на 30% эффективную дальность поражения Сдвоенного плазменного орудия.

УСКОРЕНИЕ ПЕРЕЗАРЯДКИ

Технология увеличивает на 25% скорость перезарядки Аккумуляторной станции.

ПОВЫШЕНИЕ СКОРОСТИ ГАЗОВОЙ ПУШКИ

Технология увеличивает на 100% скорость перезарядки Газовой пушки. При этом мощность выстрела остается неизменной.

УСИЛЕНИЕ ИОННОГО РЕФЛЕКТОРА

Технология увеличивает до 50% повреждения, наносимые Ионным отражателем. Скорость перезарядки батарей Ионных отражателей остается неизменной.

ПОВЫШЕНИЕ СКОРОСТИ ПУЛЬСАРА

Технология увеличивает на 100% скорость перезарядки Пульсара. При этом мощность выстрела остается неизменной.

УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ РЕГЕНЕРАЦИИ

Технология увеличивает на 100% скорость регенерации всех дружественных подлодок.

УСКОРЕННЫЙ СБОР КРЕМНИЯ

Технология увеличивает на 25% скорость добычи кремния.

ВАКУУМНАЯ БОМБА

Технология позволяет создавать оружие массового поражения — вакуумную бомбу, которая по своей разрушительной силе не уступает лазерным бомбам и ядерным ракетам. Вакуумные бомбы создаются в Арсенале, а их запуск осуществляется из Вакуумного минометa.

СИ TACTIX

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr (Demo)

Во время игры нажмите [F10] и введите следующие:
Godgames - God Mode
Moreammo - больше боеприпасов
Goldmode - скрытые сообщения

Majesty

Во время игры нажмите [ENTER] и напечатайте:

victory is mine - Победа
i'm a loser baby - Проигрыш
fill this bag - 10,000 Gold
revelation - Открыть карту
build anything - Доступ ко всем постройкам
give me power - Доступ ко всем заклятьям
cheezy towers - Заклятья не имеют ограничения по радиусу действия
restoration - Восстановить Hit Points
frame it - Показать число fps
grow up - Выбранный герой получает +5 Levels

Metal Fatigue

Во время игры нажмите [Y] и напечатайте:

Lava - Unlimited MetaJoules
Robots - 3 Combots
Panzer - 20 Tanks
Missiles - 20 Missile Cars
Time warp - Hover Trucks быстрее работают

Rayman 2: The Great Escape

Все Powers
Во время игры введите "**globoxrules**".
Другие коды
Во время игры нажмите [ESC] и введите следующие:

Glowfist - увеличивает мощность выстрелов
Gimmelife - Дает 5 дополнительных жизней
Gimmelumz - Дает 5 дополнительных Lumz
Gothere - Выбор уровня

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen (Demo)

Пропустить первый уровень
Просто зайдите в директорию maps в директории куда вы установили демо-версию игры и поменяйте местами названия файлов **M05_SiskoL1A.dsm** и **M05_Sisko1B.dsm.** Теперь запустите демо-версию и выберите New game вместо первого уровня, - вам сразу загрузится второй уровень. В демо-версии игры всего 2 уровня, так что нет способа для перехода на 3 уровень.
*Играть за **Kira** или **Worf***
Зайдите в директорию system в директории, куда вы установили демо-версию игры и в файлах **user.ini**, **default.ini**, **defuser.ini**, **ds9.ini** строку "**Class=PLYR.DS9_Sisko**" замените на "**Class=PLYR.DS9_Kira**" или "**Class=PLYR.DS9_Worf**". Теперь запустите игру и выберите **New game**. После того как загрузится карта, вы будете играть за **Kira** или **Worf**, в зависимости от выбранной строки.
Коды
Во время игры нажмите [TAB] и введите "**set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true**". Теперь вы можете ввести один из ниже приведенных кодов:

God - Режим бога
Allammo - Полный боекомплект
Fly - Режим полета
Walk - Режим ходьбы
Ghost - Проход сквозь стены
Killpawns - Убивает всех врагов
Invisible - Враги вас не видят

Внимание: Коды в игре направлены на конкретного игрока, так что если вы играете за **Worf** или **Kyra**, то вам соответственно надо вводить **ds9_worf** или **ds9_kyra** вместо **ds9_sisko**.

Submarine Titans

Во время игры нажмите [ENTER], вводите любой из нижеприведенных кодов и поддердите ввод еще одним [ENTER]

technologi или **tech** - открыть все технологии
silicon - Maximum silicon
energy - Maximum energy
air - восстановить запас воздуха
fow - открыть карту
coruimwar или **corium** - 5000 Corium
goldwar или **gold** - 1000 Gold
metalwar или **metal** - 1000 metal
exiton - 5000 Gold, 5000 Corium и 10000 metal

КОДЫ PS

Spiderman

Выберите опцию "**Special**" в главном меню, теперь войдите в опцию "**Cheats**" и введите следующие:

RUSTCRST - Неуязвимость
DCSTUR - Полное здоровье
XCLSIOR - Выбор уровня
STRUDL - Бесконечная паутина
EEL NATS - Открыть все
DULUX - Режим больших голов
RULUR - Открыть Joel Jewett
ALLSIXCC - Получить все книжки комиксов
WATCH EM - Открыть все ролики movies
CVIEW EM - Открыть всех героев в режиме viewer
CGOSSETT - Режим просмотра сценария
GBHSRSPM - открыть режим "What If Contest?"
LLADNEK - Debug mode
BNREILLY - костюм Ben Reilly
BLKSPIDR - костюм Symbiote Spidey
TWNTYNDN - костюм Spidey 2099
S COSMIC - костюм Captain Universe
PARALLEL - костюм Spidey Unlimited
LETTER S - костюм Scarlet Spider
AMZBGMAN - костюм Amazing Bagman
MJS STUD - костюм Peter Parker
ALMSTPKR - костюм Quick Change Spidey
Spider-Man в доспехах.
Откройте костюм **Captain Universe**. Войдите в экран выбора костюмов и выберите его. Теперь найдите во время игры иконку "**Armored Spider-Man**", чтобы обеспечить человека-паука доспехами до конца игры и получить новые видеовставки.

Nightmare Creatures 2

Выбор уровня.
На экране главного меню установите курсор на "**New Game**". Зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Вновь установите курсор на "**New Game**" и нажмите ►, чтобы выбрать нужный уровень, затем нажмите ✕ для начала игры.
Проходить сквозь стены
На экране главного меню зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Если код введен правильно, то на экране появится надпись.
Бесконечные жизни
Установите игру на паузу, зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Выберите опцию "**Cheats**", это и даст доступ к бесконечным жизням.
*Бесконечные "**continues**"*
Установите игру на паузу, зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Выберите опцию "**Cheats**", теперь нажмите L1 + R1 + R2 + SELECT на экране "**cheats menu**".
Повергать врагов одним ударом
Установите игру на паузу, зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Выберите опцию "**Cheats**", теперь нажмите L1 + L2 + R1 + ■ + SELECT на экране "**cheats menu**".
Super power-ups
Установите игру на паузу, зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Выберите опцию "**Cheats**", теперь нажмите L1 + R1 + SELECT на экране "**cheats menu**". Подберите любой из "**power up**", и его характеристики возрастут до 100%.
Неуязвимые враги
Установите игру на паузу, зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Выберите опцию "**Cheats**", теперь нажмите ■ + ● + SELECT на экране "**cheats menu**". Появится опция, делающая ваших врагов неуязвимыми :(.
Показать на экране остаток "жизни" у врага
Установите игру на паузу, зажмите L1 + R2 + ● + ■ и нажмите SELECT. Выберите опцию "**Cheats**", теперь нажмите L2 + R2 + ■ + SELECT на экране "**cheats menu**".
Скрытый рисунок
Поместите диск в **CD-ROM PC**, вы обнаружите там логотип игры в формате "**JPG**".

Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assassins

Выбор уровня
На экране выбора уровня зажмите SELECT + ■ + ● и нажмите ►(3), ▲, ◄, ▼, R2.
Восстановить здоровье
Установите игру на паузу, зажмите ■ и нажмите ◄, ►, ▲, ▼. Замечание: использование этого кода не позволит вам заработать очки.
Весь инвентарь Ninja
На экране выбора инвентаря нажмите ■(3), ●, ■, ●(2), ◄, ▲, ▼, ►, R2 (2).
Больше места под инвентарь
На экране выбора инвентаря зажмите R1 + ■ и нажмите ►, ▼, ◄, ▲.
Вся карта
Во время игры зажмите SELECT, чтобы вывести на экран карту и нажмите ● 5 раз.
Доступ к редактированию всех миссий
Загрузите миссию в редактор, зажмите R2 + ● и нажмите ▲, ▼(2), ►, ◄(2).
Выбор уровня в редакторе миссий
В редакторе на экране задания установок миссии, зажмите ● и нажмите ▲(2), ▼ (2), ◄, ►.
***Tatsumaru** в редакторе миссий*
На экарне выбора уровня, зажмите ■ + ● и нажмите R1, R2, L2, L1, ▲, ▼, ◄, ►, SELECT. Или успешно пройдите всю игру как за **Rikimaru** так и за **Ayame**.

Micro Maniacs

На экране главного меню выберите **Options**, а в них - **Secret Options**. Теперь зажмите SELECT, чтобы ввести любой из нижеприведенных кодов (причем особо торопиться при наборе). После ввода кодов, должны появиться новые опции, "включите" нужные и начните игру, чтобы увидеть эффект.
Все трассы
△, ●, ●, △, ▼, ▲, ▲, ▼
Это откроет все 32 основные трассы, однако четыре секретные останутся недоступными.
*Бесконечные **Power-Ups***
●, ✕, ✕, ■, ✕, ◄, ✕, ■, ■, ●, ◄, ●, ▲, ✕
Полоска "**power-up**" будет всегда заполнена до предела.
Motion Blur
△, ● ►, △, ▲, ►, ●, ▲, ■
Медленные противники
▲, ◄, △, ►, △, ●, △, ■, ▲, △, ◄
Режим танков
▼, ▲, ■, △, ●, △, ►, △
Все персонажи будут находиться в танках - нажмите R2, чтобы выстрелить.
Злые противники
■, ✕, R1, ●, ▲, ■, ▼, ▲, ▼, ✕, ■
Продвинутый AI
●, ▲, △, ●, ◄, △, ■, ■, ✕, ▼

LOGIN:ВСЕЛЕННАЯ PASSWORD:НАЧАЛОНАЧАЛ

Вячеслав Назаров

Все когда-нибудь происходит в первый раз. Все имеет свое начало. Не важно какое: логическое или абсолютно бредовое - это не играет никакого рояля, ведь разные люди и воспринимают одни и те же вещи совершенно по-разному. Например, женщины никогда не поймут мужчин и наоборот. В силу того, что хотят они противоположных вещей. Кроме того, механизмы мышления прекрасной половины (хотя, по последним данным статистики - 2/3) человечества выстроены по каким-то загадочным схемам. Поэтому стоит ли удивляться тому, что на недавно прошедшем конкурсе женской логики победил генератор случайных чисел? Зато на состязании между генераторами случайных чисел, устроенного буквально через несколько дней, победила именно женская логика. Так сможет ли человечество в полном составе хоть когда-нибудь поднять покров тайны над величайшими загадками мироздания? Будет ли раскрыт секрет получения полосатой зубной пасты? Выяснится ли, зачем кокосам волосы? Будет ли найден ответ на вопрос: как тефлон прилипает к сковородкам, если к нему самому ничего не прилипает? Если честно, то насчет этого меня терзают смутные сомненья. Поэтому лучше обсудим гораздо более простую и понятную всем тему - сотворение Вселенной.

Давайте непредвзято взглянем на наш с вами родной мир. Что стояло в его истоке? Вы думаете - слово? Ничего подобного. Сначала был бит, потом байт и уж только потом - слово. О том, что получилось из эксперимента, начатого Великим Архитектором, мы говорить не будем. Как минимум в силу того, что он все еще продолжается. Но вот некоторые коррективы в его течение внести бы стоило. Эх, если бы я был программистом и смог заполучить исходники Вселенной хоть на несколько часов... К сожалению, на данном этапе моего ментального развития это совершенно нереально. Впрочем, наличием такой возможности не может похвастаться сегодня никто. Но ведь хочется же хотя бы ненадолго перенестись в свой собственный мир, где будут жить самые разные существа и где твое имя станет звучать просто и понятно для всех - Хозяин.

В наше время это легко и непринужденно осуществляется с помощью компьютерных игр. Огромное количество народа, не покладая рук и не разгибая извилин, трудится над созданием виртуальных Вселенных. Вообще, если как следует приглядеться к произведениям индустрии электронных развлечений, то можно заметить, что они являются чучелами нашего с вашим мира и по своей сути практически не отличаются от глобуса, представляющего собой чучело Земли. Как они создаются? Об этом чуть позже. А сегодня давайте взглянем на то, с чего они начинаются...

В бесчисленных hi-tech-мастерских компьютерные таксидермисты превращают свои мысли, идеи, комплексы и фобии в миры, которые вполне осязаемы и более чем приспособлены для жизни в течение нескольких десятков игровых часов. Попав во Вселенную, рожденную в самой подземной из всех лабораторий idSoftware, ION Storm или какой-нибудь Bioware Corporation, вы со всей отчетливостью поймете, что даже если вы и не шизофреник (что, кстати, очень возможно), то это не значит, что ОНИ за вами не следят. Главное, вернувшись в свое тело, не спешите бросать семью, пить и курить, мотивируя это тем, что вас все-таки выследили и вам нужно срочно уехать из страны. Вполне возможно, что во всем виновато излишне богатое воображение и впечатлительность натуры. Лучше вспомните, как вы ходили на рыбалку и постарайтесь успокоиться. Вспомнили? Как сидели с друзьями на берегу, смотрели на танцующие в причудливом ритме поплавки, после чего радостно выдергивали удочки с добычей, извивающейся на крючьях. Ну, конечно, мелкую рыбу как настоящие гуманисты вы отпускали, а крупную складывали в баночку из-под майонеза. Все так и было. А теперь стоит отправиться порыбачить по-настоящему. То есть покупаем билет в очередной виртуальный мир и отдыхаем по полной программе. Уж теперь-то можно никого не стесняться и показать, как надо рыбу ловить. Конечно же, в поездку удочки не берем, из космолетов не выходим, а развлекаемся, отстреливая нерадивых рыбок-мутантов из бластеров, не забывая о том, что хорошо и, главное, последним смеется тот, кто стреляет первым.

Впрочем, не исключено, что у вас появится желание посмотреть, что же происходит и в мирах более тонких материй. В нашей-то с вами среде все понятно: вода мокрая, небо голубое, а вертолеты - это души погибших танков. Но ведь сейчас можно с легкостью очутиться и в сказочной стране, где земля не круглая, а плоская, но толстая, и вместо коров на лугах пасутся розовые бегемоты. Для этого нужно всего лишь разместить заказ на создание Вселенной, которую вы хотели бы посетить в том или ином обличье, в одной из множества виртуальных мастерских, которые почему-то принято называть компаниями-разработчиками. И спустя некоторое время уже можно праздновать рождение нового мира, компьютерной игры, которая реальна так же, как и все остальное, что нас окружает.

Как вы думаете, может быть именно так и была рождена наша Земля?

Вообще, рождение - чрезвычайно интересная тема... Ведь каждый день рождаются не только миры, в том числе и виртуальные, но и самые настоящие люди. И праздники по этому поводу случаются не менее глобальные...

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

Конечно, любое категорическое утверждение неверно. Включая и это. Однако никто не возьмется спорить с тем, что только рождение, смерть и любовь стоят доброго слова. Но сегодня мы не станем говорить о смерти, поскольку по моему не слишком скромному мнению это крайне неприятная форма бытия. А, наоборот, продолжим развивать две оставшиеся темы.

Жизнь дается человеку только раз, да и то, по большому счету, случайно. Поэтому каждый День Рождения должен становиться праздником буквально всего человечества. В первую очередь такими событиями являются две даты, относящиеся к веку прошлому и к веку нынешнему. Так, в день выхода этого номера родилась великая писательница Агата Кристи (не путать с душераздирающим одноименным ВИА), а спустя неделю, 22 сентября, свой праздник будет отмечать выдающийся лингвист современности. Впрочем, я уверен, что каждый из читателей сможет дополнить этот список замечательных людей, вспомнив о своих родных и близких.

Во многом благодаря им на свет появляются мысли, чувства, гениальные идеи и бредовые затеи. Последние, например, возникают в результате того, что хомо высокого уровня сапиенсичности, вынашивающие их, прекрасно понимают, что от человека на этом свете не зависят только две вещи: рождение и смерть. Все остальное ему подвластно. Даже, если верить герою рок-н-ролла, жизнь без любви или жизнь за любовь - все в наших руках. Поэтому мы и совершаем маленькие и большие безумства, пытаясь сделать мир чуть лучше. Сделать так, чтобы дорогим людям жилось чуть светлей. Но, как правило, только чужие дела и поступки на этом поприще кажутся необычными и волнующими. Свои же собственные представляются глупыми и неуклюжими. Но, по большому счету, это не имеет никакого значения. Улыбки, играющие в зрачках, которые сияют ярче, чем звезда Спика, заставляют забывать о таких мелочах. Кстати, чтобы вам, милые читатели, было проще ориентироваться в звездном океане, дам небольшую подсказку: не поднимая голову к созвездию Девы, вы можете увидеть этот таинственный свет в глазах виновницы праздника.

Полагаю, высказанные выше мысли окажутся одними из немногих, которые объединят нас в одном мнении. Ведь в иных случаях, если все думают одинаково, то фактически это означает, что никто на самом деле этим и не занимается. Конечно, безумно хотелось бы, чтобы в нашем мире было как можно больше подобных событий, объединяющих нас всех вместе. Но представители интеллектуального большинства еще частенько сходятся в своих мнениях по поводу несоизмеримо менее значимых, если вообще заслуживающих внимания, эпизодов человеческой истории. Никуда не деться от того, что все дураки так любят думать, хотя и совершенно не умеют этого делать. Что можно предпринять в отношении легионов зазомбированных компьютерных фанатов? Например, тех, кто представляет собой армию Diablo II и с пеной у рта доказывает, что нет Бога в виртуальной Вселенной, кроме Blizzard, а Дьявол №2 - пророк его? Ничего. Нам остается лишь снять шляпу и посочувствовать их тяжелому детству и ужаснуться тому, во что в состоянии превратить людей восьмибитные игрушки.

Впрочем, расстраиваться и даже расчетверяться мы не станем ни за какие коврижки. Праздник Дня Рождения располагает совершенно к противоположному. Ведь, может быть, только в эти дни у нас появляется шанс абсолютно свободно проявить все эмоции, возникающие у нас при мыслях о близких людях. В обычный день, радостно заорав в компьютерном клубе, вы лишь привлечете к себе удивленно-снисходительные взгляды, в самолете - услышите, как к вам моментально присоединятся пассажиры и стюардессы, срочно натягивающие на себя парашютные системы. Но в праздничные дни и здесь, и там, и во всех остальных уголках родной земли вы будете поняты правильно. Потому что сегодня День Рождения замечательных людей. В этот день все радостные и веселые песни звучат только для них, добрые и вечные слова произносятся только в сочетании с их именами, сказочные и чарующие картины создаются только в их честь. С Днем Рождения, Агата, с днем рождения, человечество!

Вот вроде бы журнал и изменился. Новая система оценок, новый дизайн, большой постер... Скоро будет новый диск... Однако останавливаться мы не собираемся. Журнал будет меняться, естественно, в лучшую сторону. Благо идей пока хватает в избытке. Что касается писем, то... Совсем недавно пришло одно. Автор слезно умолял прекратить споры относительно того, что лучше: Unreal Tournament или Quake III Arena. Пусть, дескать, читатели пишут о чем-нибудь другом. Мои не самые плодотворные размышления о том, что сие может значить, были прерваны целым шквалом новых писем относительно достоинств и недостатков бессмертного шедевра от Blizzard, называемого Diablo 2. Нутром чую, где-нибудь года через полтора, когда будет анонсирован Diablo 3, вновь объявится уникальный товарищ, который попросит устранить со страниц журнала споры, связанные с Diablo 2. Такие дела. Начнем же, почти традиционно:



Здравствуйте! По традиции дальше идут разъяснения о причине проявления чрезмерной банальности\оригинальности, коих в моем сегодняшнем письмеце (или мыльце, кому как лучше) почему-то нет (сам себе удивляюсь!). Эпистолярный отдел коры головного мозга, малость остывший за пару декад, решил задействовать не спроста. Радует появление подрубрики «Самое дурацкое письмо номера», названной для затравки «Самое лучшее письмо номера», а также первого победителя — Тохуса. Кому-то горе от ума, а кому-то счастье от самизнаетечего. Критиканствовать надо по делу, а не строить из себя критика-философа по типу Канта, и, уподобляясь многочисленным средствам массовой игровой дезинформации, карябать своими мозолистыми от беспочвенного трудоголизма ручками шедевры. И любые ваши доводы по поводу фанатизма рухнут словно карточный домик, стоит лишь попробовать сыграть в Диабло 2, как я, с товарищем по шнурку. Диабло создан для «партийного» прохождения, дружеского манчкинизма, неодиночной прокачки персонажей. Игровой процесс построен на взаимопомощи, совместных исследованиях новых территорий. Признаюсь: в первый Диабло играл исключительно с другом. Допустим, нашли вы новую броню. Сидит классно, выглядит шикарно, глаз не отвести. Ну походили вы так, порадовались, а похвастаться не перед кем. А вот представьте себе картину... Нарядил как-то я своего мага в кольчугу, причем впервые, и выхожу к другу-монаху. Тот рот разинул, а я еще для острастки фаербольчик шуганул, посохом махнул, ножкой топнул! Ну, а фаербольчик нечаянно в товарища попал. Разумеется, он сразу в драку... Мой-то брат посильнее вышел, благо баланс в HellFire ни к черту, так что монаха шаолиньского за пару секунд изжарил в шашлык-кебаб. Жаль, после этого он ко мне малость охладел... Diablo 2 Video. Фантастика, вот то что мне нужно! Игровая графика — вещь исключительно субъективная, тем более для такого гуру как я (простите за нескромность). Если ее оценивать по количеству полигонов и плотности текстур, то рулит Vampire (кстати, посмотрите внимательнее, как вы поиздевались над названием игры в оглавлении диска #71 на последних страницах). Но какая для него нужна тачка! Мой старый друг Хома (с TNT2 32 на борту, между прочим) с трудом переживал насыщенные сцены средневековой Вены, очень часто давился, останавливая на секунду воспроизведение игрового процесса. То ли дело, Диабло — настоящий ДРАЙВ! Быстрая игра твою жизнь украсит — скорость, скорость и еще раз скорость. Еще меня дико бесило отсутствие упоминания о такой зверски привлекательной штуке, как коррекция перспективы (скорее всего «эксперты» с этим термином не знакомы). По мне лучше 2D с коррекцией перспективы, чем тормозное 3D с кривой камерой. И не интересно нам мнение чьих-то братьев, сестер, дядь и теть. По поводу критиканства все.

Раз уж написал такой гигантский абзац, не вредно будет написать и о приставках. Логики тут никакой нет, как нет ее во всем, что связано с приставками (может это кому-либо покажется абсурдным, ну уж так у меня повелось). Может показаться, что я, мягко говоря, не люблю приставки. Но это вовсе не так. На самом деле большую часть всего времени, которое я потратил на электронные игры, ушло на приставки. К великому моему стыду, преимущественно на восьмибитные (включая геймбой, в который резался буквально неделю назад, находясь в удалении от цивилизации).

В связи со сложившейся на данный момент в гейм-индустрии ситуацией, планирую приобретение какой-нибудь современной (желательно даже супер) консоли. Резкий скачок продаж PC продукции (см. Хит-Парад), прошедший в последнее время, представляется мне предсмертной агонией компьютерной игры, как класс. Другой вопрос, сколько эта агония продлится: год, два, а может десятилетия? А может это не агония вовсе, а просто переходной период, стадия адаптации к новым веяниям в индустрии? Покажет время. Но вернусь к приставкам. Лично мне всегда больше нравилась продукция Nintendo. Дело не только в «домашнем» дизайне и «мягкой цветовой палитре», а





скорее в ее отношению к потребителю. Она не будет доить из нас наличные какими-то знаменитыми лейблами и супер-пупер отстойными играми-сырцами из комплекта Launch'а новой системы. Поэтому советую всем дождаться появления на российском рынке Star Cub'a. Покупать уже стареющий Дримкаст с его дорогими игрульками я не хочу, как и не хочу покупать PS2 за 550 безусловных единиц. А оставшееся время можно скоротать грядущими B&W, он-лайн Sim's и остальными PC хитами.
Best regards,
Michael
gbpp@mail.ru

В принципе, я готов легко согласиться с Михаилом Хорпяковым (кстати, одним из победителей конкурса читателей), если он скажет, что в свое время получил море удовольствия от Nox. Возможно, игра была более попсовая (хотя это все-таки под вопросом), но творение Westwood, на мой взгляд, практически ни чем не уступает шедевру от Blizzard, а кое в чем его еще и превосходит. Но вот пародокс, страсти вокруг Diablo 2 будут кипеть еще очень долго, а в Nox, похоже, больше никто вроде бы и не играет. Чем это объяснить? Тем самым фанатизмом. Тем, например, что Diablo 2 называется именно Diablo 2. И люди сходят с ума не только от игрового процесса, но и от торговой марки, от того, что это Blizzard и прочая и прочая. Специально для них хочу лишний раз подтвердить, что Diablo 2 я лично плохой игрой не считаю. Впрочем, попадаются и другие люди. О них чуть ниже. Теперь о приставках. А главное об агонии компьютерных игр. Господа, пожалуйста, спокойствие и немножко внимания. Нет никакой агонии. Вот она правда: сейчас игровая индустрия (без разделения на платформы) переживает общий спад. Не падайте в обморок — спад этот полезен. Своеобразная чистка, экзамен на выживание, который, будьте уверены, должен весьма эффектно закончиться. Возможно, подробнее об этом мы напишем в будущих номерах «Страны Игр».

Здравствуй, Дмитрий!
Тебе действительно безумно интересно узнать, что я думаю о D2 ??? ;-) (Часть фразы нагло позаимствована из ответа на письмо Cann'a в ¦ 17) Ладно, скажу кратко (по возможности):
1. Графика — не ахти что. Не то, чтобы полный suxx, но близко к тому. Надо бы Близзарду у Биоваров поучиться. Или у Black Isle. Или просто календарь себе завести. Чтобы знать, какой сейчас год. P:T вышел еще зимой, но там графика намного лучше. Хотя тоже спрайтовая. Спецэффекты в D2 неплохие, но по сравнению с тем-же P:T — лажа.
2. Звук. SFX вроде бы не за что раскритиковывать. Монстры вопят вполне прикольно. А вот музыка быстро приедается. Да еще и музыкальный компакт не поставишь — видите-ли, мы что-то постоянно прочитать с CD хотим.
3. Требования к компу. 256 метров для нормального мультиплейера в игре со СПРАЙТОВЫМ движком ??? Куда мы катимся ??? 650 метров на винте (И это — МИНИМУМ !!!) + постоянное наличие диска в CD — я этого понять не могу. При всем моем уважении к Близзарду, это — пример того, как НЕ НАДО писать игры. С точки зрения технологичности, разумеется. Таких ненормальных требований не было даже в BG, который не чета D2 по масштабности. Число компактов не в счет : в BG все пререндеренное, а в D2 карты генерятся в рендоме. Сомневаюсь, что генератор карт занимает целый компакт.
4. Геймплей — тупой action, не больше и не меньше. No other comments. Герои : количество — это хорошо, но балансом тут и не пахнет. Ну нет тут никакого баланса и все. Видимо, бета-тестеры Близзарда полгода пьянствовали вместо проведения реального тестинга. Кто считает, что D2 сбалансирована — пусть идет на battle.net, там ему живо все разъяснят. На наглядных примерах. :-))) «Квесты» — примитивизм, жалкая попытка внести разнообразие в один и тот-же игровой процесс. Что они есть, что нет. Один хрен — банальщина все это. Убей того, принеси то-то и то-то туда-то. И это — квест??? Смешно. AI — туп аки пробка. Наивно пытается брать количеством. Единственно кто более-менее порадовал, так это Oblivion Knights. Грамотно работают ребята. Отдельного обругивания заслуживают предметы. Мало того, что дизайнеры Близзарда не удосужились нарисовать каждый тип предмета по отдельности (что простой топор, что обоюдоострый, что military pike — все в руках героя смотрится одинаково). На кой черт в игре сделали эти «комплекты» ??? Я не знаю ни одного человека, который бы в сингле умудрился собрать хоть какой-то комплект. А в мульти они даром не нужны — все они слабые. Редкие и уникальные предметы. Действительно уникальные. Я дошел барбом до 3-й части на Nightmare, но за это время не нашел НИ ОДНОГО пристойного меча. В такой манчкинской игре, где весь смысл в накрутке персонажа, уникальные вещи должны из каждого десятого фаллена выпадать. А тут — раз в полгода что-то выпадет, да и то — отстойное, или не для моего героя. На кой мне уникальный wand, когда я барбом играю ??? Скиллы обсуждать не буду. Скажу лишь, что когда наэкономишь, скиллпоинтов за пол-игры, а в ответ получаешь : reqired level XX — хочеться кому-то по морде дать. Не на этом надо «баланс» строить.
Ну все, думаю, пока-что и этого достаточно. Можно еще обгадить поведение NPC, никчемные (кроме разве что perfect diamond) gems, не менее никчемные сокетные вещи, и много чего еще. Оставлю эту радость для других.
Вот что действительно интересно : многие говорят - «D2 — SUXX !!!». НО ИГРАЮТ ЖЕ. Сам так говорю. И сам — играю. Иг-

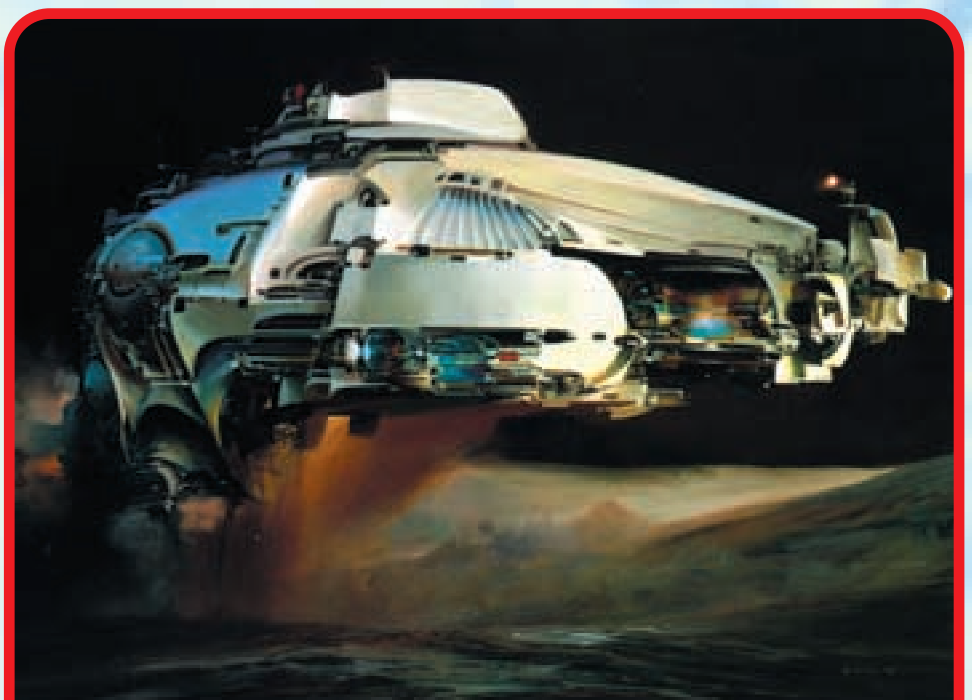
рал барбом (35 lev), палом (32 lev), негром (22 lev), сейчас раскручиваю сорс (24 lev). Неисповедимы пути манчкинские...
PS. Ничего, что сразу тебе написал, а не в gameland ??? Такой бред вы ведь все равно не опубликуете. А так может хоть прочитать соизволишь.
До свидания, пишите письма.
MAX aka InsecToID
GraveHearts@mail.ru

А вот вам и детальная критика Diablo 2. С неизменным выводом: все равно играют. И я тоже играть буду... Сложная вещь все-таки, эта игровая индустрия! А вот письмо-воззвание, прочитав которое я погрузился в сладкие ностальгические воспоминания, вспомнив любимый Wing Commander, сопливую юность, две студенческие сессии, работу в «Стране Игр» автором, знакомство с Борей Романовым... В общем, письмо:

КОСМОЛЕТЧИКИ!!! ВЗДРОГНЕМ!!!
На звездной верфи Digital Anvil уже который световой год куется НАША, ребята, НАША ВСЕЛЕННАЯ !!! Вы, волки туманностей, помните PRIVATEER2? Конечно,помните! Помните восторг свободы космоса, помните свой первый вылет на «STRAITH» и морду первого сбитого вами пирата! Холод далеких лун и лязг стыковочных тросов, орбиты Криуса и Гермеса, треск обшивки под грохот бластеров и глаза той девчонки, когда ты примчался на ее SOS — да, это было время!!! Свобода пространства! Была ли она доступна в последующем? Увы! Мы бились с Kilrathi в Wing Commander, мы распыляли Шиванов во Freespace, с гиком и свистом мы рвали очередной stardestroyer в X-Wing-ах, но сколько раз после успешной миссии (Господи,сколько раз !!!) хотелось развернуть свой потрепанный fighter вооон к той планетенке, размяться на ее поверхности, оперевшись на амортизатор, долго смотреть на чужой горизонт... Но автопилот был неумолим. И вот — грядет Freelancer!!! Нам вновь дадут СВОБОДУ! Не будет брифингов, не будет миссий — будет жизнь звездного бродяги, для которого рев двигателя — песня, треск лазера — ритм, блик солнца на шлеме — улыбка Вселенной и слышное на орбите любой планеты, щемящее и бесконечно родное: «You are clear to land... you are clear to land...»!

Вот так вот. Побольше бы таких писем. Немножко критики:

Здравствуйте все кто делает самый кульный журнал в России — Страну Игр. Недавно подключился к самым-самым (к И-нету в смысле ;-)) и сразу же решил написать вам по e-mail'у, а то пока письмо облетит все просторы нашей необъятной Родины от Сургута (где я живу) до Москвы (где живете вы :-)) пройдет порядочно времени, и письмо морально, и не только, устареет. По этому пишу вам только сейчас, хотя читаю СИ с #1 1998. В начале журнал был редким явлением в наших магазинах, но потом все наладилось, и сейчас проблем с доставкой не возникает. Письмо хотелось написать давно. И вот пишу. По вашему совету пишу ночью ;-). Вокруг тихо, и только постукивание клавиш и шум куллера, улавливают мои слушательные аппараты. Ну да ладно перейду конкретно к тому о чем я хотел бы рассказать. Начну пожалуй с самого журнала : он кульный, рульный и все такое, но не идеальный, впрочем как и все в этом мире (кроме Fifth Element, конечно ;-)). И так по порядку : Обложка и качество полиграфии. Все круто, красочно и красиво. Хорошие бэкграунды, которые наконец-то перестали скрывать своей чернотой текст. Замечательный, на мой взгляд, дизайн. Так же мне очень нравиться фича с постоянно меняющимися '... компьютерными и видео играми'. Бумага вообще отличная, хотя и дорогая (финская, да?). И еще хочу сказать по поводу клея: НЕ НАДО.
Статьи и их содержание. Здесь все на самом высоком уровне. Ваш журнал самый информативный из всех Российских журналов, новости самые свежие (в основном, конечно, благодаря тому, что СИ выходит два раза в месяц, и это есть хорошо). Содержание обзоров и ревьюшек отличное, и разнообразное. Тут вам и прикольные статьи Назарова (за что ему отдельное спасибо), и обстоятельные обзоры Овчинникова, Эстрина и Дрегалина — ветеранов СИ. Также хотелось бы отметить Емельянова (С которым я правда редко соглашаюсь) и Зайца (прошу прощения за немного грубое выражение ;-)).
Рубрики и содержание журнала в целом. И здесь вы не подкачали, все на месте: новости — новые, репортажи — специальные, хиты — хитовые, в разработке — разрабатывается, обзоры — обозреваются, коды — применяются (как ни странно), онлайн — в онлайне, железные новости — скорее кремниевые, тактика — тактичная ну а письма — пишутся. Единственное что



хотелось бы добавить пишите по меньше о «так себе» проектах на приставки нового поколения, т.к. их у нас в России очень мало, точнее очень мало людей у которых они есть(у нас в Сургуте недавно появилась PlayStation2 стоимостью 25 тыщ кровных рубликов, притом с одним диском внутри, и как вы думаете кто это чудо купит ?(отв. — в здравом уме НИКТО!)). НО я не призываю к выкидыванию из журнала приставок вообще (та же PlayStation прижилась у нас довольно хорошо).А да, еще очень мне нравиться календарь Назарова, больно смешно этот антигрустный тип пишет ;-).

Демо диск. Это наверное самое больное ваше место (ну и еще постер). Диск тормознутый и интерфейс не удобный. Надеюсь эта проблема решиться со следующим номером СИ (равно как и проблема с постером). Что касается содержания CD то здесь все более или менее нормально. А да, чуть не забыл, у меня предложение: на диск выкладывать даты выхода игр, следующие месяца два, а то вы говорите места в журнале нет, а на диске займет не много и будет очень полезно. И еще иногда выкладывайте драйвера для последних видео карточек, хотя бы раз в три номера. На этом вроде бы все, если что забыл напишу еще ;-).

Ваш читатель и по совместительству геймер Тимур aka Blood.

P.S. Надеюсь вы опубликуете это письмо(хотя бы на диске) и если это случиться то я торжественно клянусь написать про новый номер не только от себя, но и от своих друзей, которые тоже ваш журнал очень любят.

Ну, в общем, со всем мы согласны (удивительно, правда?). Хочу однако отметить, что это далеко еще не все, «Страна Игр» до конца года изменится еще в нескольких направлениях. Речь идет, между прочим, не только о диске. Что ж, будем ждать новой критики. Кстати, почему никто никогда не пишет о качестве статей? О фактических ошибках в журнале? С каким бы удовольствием лично я поспорил бы с авторами таких писем! Ну да ладно. Еще критика:



День добрый, журналисты! Решил черкануть пару слов в ваш читальник (кстати, на слово думаю не обидитесь). Давайте рассмотрим некоторые аспекты деяний ваших. Иногда это необходимо да и всяко-разно полезно. Начнём с формата журнала (хотя может быть это и не ваше деяние) — он хорош, хотя видал и лучше (лето 98).Менять в нём ничего не надо и никого не слушайте. Плывём дальше. Содержание. Приплыли. Вы чё в натуре пол журнала «тактикой» заняли, а? Где-то мысль помню чёткая была — на фиг, весь раздел пульнуть на диск. Шутка. Ну а если серьёзно, то было бы не плохо печатать буквами поменьше или на крайняк скрины, не относящиеся к прохождению, выкинуть. По поводу железа. Здесь конкретно заявлю: Железные новости расширить и перенести в начало журнала. Выполняйте. Далее по трассе. Где Гоблин, чё он уснул? Редко вы этого «зверя письма» выпускаете (или он сам не выходит). Надо в натуре почаще. Браток не плох. Теперь другое. Кстати вы видали, сколько ушлёпков вам пишут с мольбой о ежемесячном выходе журнала — мол, мало им пищи духовной (объёма). На хрен нам не надо такое счастье. Я во какой выход предлагаю: журнал естественно оставить «дваразавмесяцвыходящим», но для того чтобы он содержал поболе информации, большую часть рекламы перенести на CD.Только не пойте, что мол вся интересная информация публикуется и на всё хватает места! Шагая далее, разберём свежак ли статьи. Дело в том, что вы ноздри пилите на информативность, но как так получается что в каждом журнале информация чуть ли не месячной выдержки? Журнал за первую половину месяца, по идее должен содержать новости за вторую половину прошлого месяца, а нет же, получите за первую половину прошлого месяца! Естественно, нужно время на вёрстку и печать журнала, но тогда не понятно, зачем печатать «СТРАНУ» в Финляндии. Ведь в России было бы и дешевле и быстрее. И информативность была бы на деле, и цена бы ниже, и качество на уровне (по трассе обсудили и цену). Теперь вперёд к возвышению авторов статей разных. Все пишут на верочку — претензий вообще никаких нет. Банда у вас то что надо. Не, ну не могу удержатся и не сказать о Назаре. Братан свой в натуре — корки мочит только так! Есть пожелание Серёге Долинскому. Открывай у себя подрубрику о самых интересных сайтах и пусть пишут в неё читалы (Только не большую, на страницу-две и там так: сайт — пара строчек о нём - чтобы много ад-

ресов залезло). На этом ограничусь и оставляю последнее слово за вами!
Считаю, что молява моя достойна промелькнуть на страницах вашего так сказать «прибора для накопления и пополнения знаний и умений в мире интерактивных развлечений» ! Во, чё сварганил, — аж сам не понял!
Ну, всё, расход и процветания вам и журналу!
С наилучшими, Булик
nic@pop.redcom.ru
P.S. Может водки как-нибудь вместе выпьем, а?

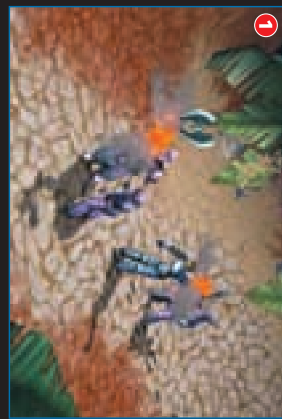
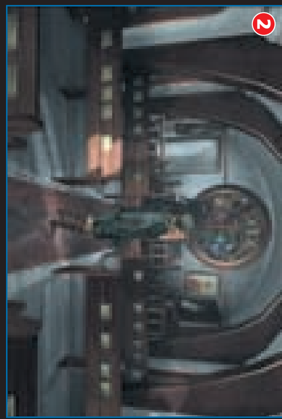
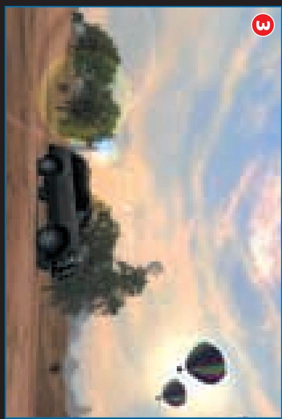
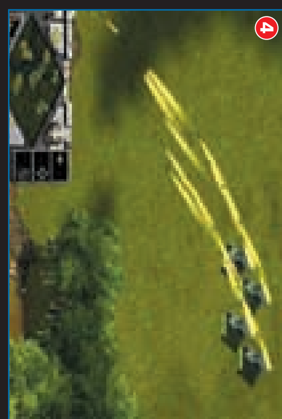
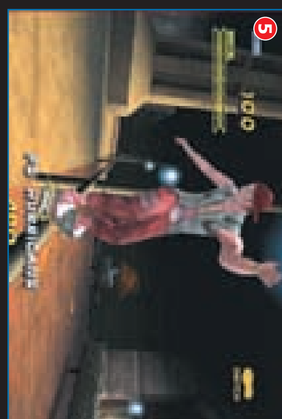
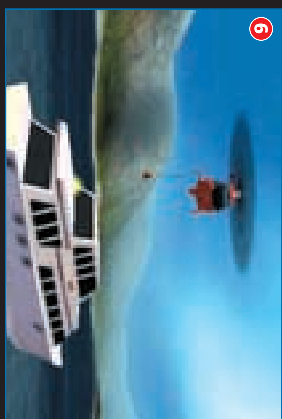
Начнем, пожалуй... с Гоблина. Вообще это, как вы могли заметить, человек творческий. Как он сам неоднократно говорил, он не может срываться на скоропись, переходя на конвейерный принцип работы. Давайте все вместе дружно его поймем, что, на самом деле, сделать несложно. Конечно, Гоблин мог бы писать по десять полос в номер, но... человек хочет, чтобы это был не просто материал на десять полос, а нормальная интересная статья, от которой он бы сам получал бы удовольствие, как автор. Рекламу на CD... Пока это малореально. Вопросы, связанные с производством на страницах журнала, я обсуждать не буду, об этом уже неоднократно говорилось. Во-первых, это не очень интересно. Во-вторых, все что сейчас делается, делается исключительно для того, чтобы журнал становился лучше. И он будет становиться лучше. Что касается водки... Вопросы, связанные с выпивкой с работниками «Страны Игр», традиционно решаются через Назарова.

Странное все-таки это дело — писать письма в Страну Игр. `Странное по определению. Хочется спросить — зачем? А отвечать както совсем и не хочется. А ответить, между тем, придется. По статье «Непредумышленное участие в организации групповых правонарушений норм безнравственности и альтернативной морали». Пятачок остался бы доволен. Мало ли что харей не Кришна, зато свин хороший. Такой в нашем млекопитающем мире не пропадет. Гамесы, рулезы, поверупсы, квады, фофаны, мегахелтhы... А что в итоге, Правильно — джибзы! Много джибзов. Даже еще больше. Короче, за монитор надо садиться во всем красном - чтобы не заляпаться.
Майкрософт как всегда готовит миру очередное счастье на букву «Х», причем все счастье поместиться в одной коробке. Вот такой я оптимист (или хорошо осведомленный пессимист). Насколько я знаю, коробки у них уже готовы. По вопросу счастья имеются две крайние точки зрения: «это когда мне хорошо» (Б. Гейтс) и «это когда всем хорошо» (прогрессивная геймерская общественность). Если Бил не забьет на всех, то счастливое детство ему обеспечено. Все, не будем больше о низменном. Тут со мной недавно такая история приключилась, не поверите. Сижу как-то у окна на кухне, парю репу. Выглядываю во двор — а там, что за мазафака, Кармак





голубей кормит. Ну, я, репу подмышку, выскакиваю как подстреленный наружу. Дальше такой диалог: — Кармак?..
- (молчит и рассеянно наблюдает за голубями)
— Кармак!
(Поворачивает голову и пристально смотрит мне в глаза).
— Кармак, блин!!
— No Кармак блин, but Джон Кармак!
— Блин, Джон Кармак!!!
— Репа?
- Что репа?
— Is this репа?
— Хмм, ну репа...

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Проклятые Земли
Вот, наконец, и дождались. Сенсационная демо-версия "Проклятых Земель" позволит вам получить массу впечатлений до выхода полной игры. 1

Blair Witch Project 1: Rustin Par
Демо-версия страшной и ужасной игры от Terminal Reality. В общем, приходится признать играть временами действительно страшно... 2

4X4 Evolution
Еще одна демо-версия от Terminal Reality. На этот раз нам предстоит получить удовольствие от невероятно красивой и динамичной гонки. 3

Противостояние III
"Нам уже удалось оценить достоинства ранней версии игры, и... мы были поражены необычайно глубокой проработкой игрового процесса". Теперь такая возможность есть у вас! 4

Tony Hawk Pro Skater 2
Ура! Теперь Tony Hawk Pro Skater появился на PC. Ни в коем случае не пропустите! Получите массу удовольствия! 5

Search and Rescue 2
Простенькая графика, не особенно много полигонов, но... как затягивает игровой процесс. Настоятельно рекомендуется. 6

ПАТЧИ:
Heavy Metal: F.A.K.K. 2 v1.02 Patch
Seven Kingdoms II v1.2 Patch
Age of Empires II v2.0a Patch
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child v1.1 Patch
Battlezone II v1.1 Patch
4x4 Evolution Patch

ВИДЕО:
Хотите знать, что представляет собой новая приставка Nintendo? Хотите увидеть, как происходила презентация технологического чуда? Хотите оценить реальные мощности приставки? Специально для вас подборка роликов, посвященных Nintendo Cube!



— Give it to me!
— Нафига!?
— I must have репа!
— Ну ладно, держи свою репу, кгхм...
— Thank you.
Тут мне что-то тыкается в спину и кто-то орет в затылок «Лежать! Руки за голову!» Ну я, без вопросов, кинулся на землю. Лежу, жду, что будет дальше. А вокруг тишина, и только мертвые с косами... прошу прощения, занесло. Итак, лежу, жду. Лишь какое-то непонятное шипение идет откуда-то сбоку. Пять минут, десять, короче, не выдерживаю, поднимаю голову — а я на полу на кухне лежу, чайник уже почти выкипел. Вот, думаю, приглючилось, нельзя больше «Страну Игр» читать. Репу, правда, до сих пор не нашел. Хотел было на Heavy Metal FAKK2 наехать, но потом одумался и решил, что лучше пойду траву покошу.
Рад, что порадовал вас своим предыдущим письмом. Предлагаю создать уголок Хобгоблина ;) Про коврик все понял. Теперь у меня проблема — где достать мышиный ковер, говорят, у вас в Москве это возможно. Мои бурные аплодисменты Славе за его последний календарь (73 номер). Да, бороться приходится в нашей жизни буквально со всем. Со сном, голодом, низменными инстинктами, жаждой наживы, жарой, алкоголем, комарами и даже с самим собой. Утешает лишь то, что в борьбе с самим собой побеждаешь в любом случае ты сам — либо тот ты, либо этот ты. Однако, если посмотреть на суть вещей через призму структурного анализа в рамках реляционной концепции Фибаначи, то дело становится совсем уж худо. Худо до такой степени, что чувствуешь себя полным отморозком. Хотя не стоит уделять столько внимания чьим-либо чувствам. Главное — трезвая голова, стальные нервы и холодный расчет. М-да, что-то меня все дальше заносит. Комарам. Они победили. Меня. Вчера. Но завтра! Я им покажу! Других комаров. Дохлых.
Ст. полузам. Хобгоблин
P.S. Никакой я к черту не Герасим. Как вы не поняли, это ж был простой сим(улятор) ;)

Ну, здравствуй, Герасим. То есть, Хобгоблин. По ходу «Страна Игр» породила нового литературного монстра... Это отрадно. Пиши — уголок организуем. Мышиные ковры нынче в дефиците даже в Москве. Будет снова обижать Кармак — дай знать, посмотрим что у нас с журналом не так...


СТРАНА ИГР 2000
www.gameland.ru


Проклятые Земли™
Фирма "1С"
Nival Interactive
www.nival.com
www.1c.ru
www.evil-islands.com
WWW.GAMELAND.RU
СТРАНА ИГР
Проклятые Земли © 2000 Nival Interactive. © 2000 АОЗТ "1С" — Все права защищены. "Проклятые Земли" — товарный знак компании Nival Interactive.